REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA

NUMERO 2 • 350 PTA.

Mega SEGA



COOL SPOT ¡Todo un fichaje!

FLASHBACK
Calidad CD en cartucho

8 413042 141907 00002

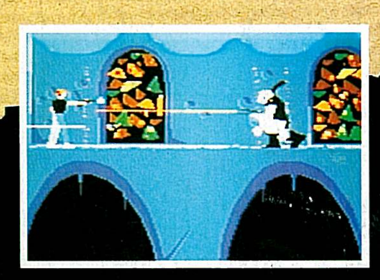


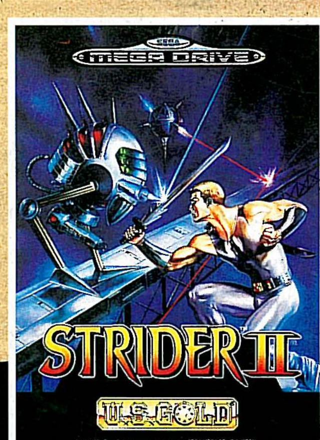
Un mundo aparte en videojuegos. Una aventura sin precedentes al límite de la fantasía, donde el científico Lester Chaykin lucha por sobrevivir en un planeta inhóspito y sembrado de peligros.
Su programación ha costado 2 años y algunas secuencias han sido rodadas sobre imagen real con actores de cine. El sonido, que incluye voces de actores, es igualmente alucinante. La música cambia en función de cada situación.











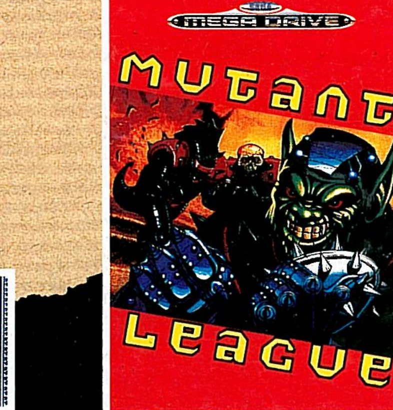








El alucine de la primera parte elevado a la máxima potencia. Increíble animación, gráficos de primera... y voces digitalizadas (a nivel conversación). ¡Mide tus palabras! Tú eres un agente secreto que trabaja en una misión del futuro. ¡Atención!: "Tus movimientos están siendo vigilados."

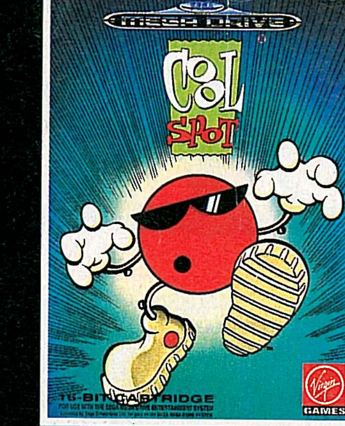


Un auténtico simulador de fútbol americano. La fauna más inverosímil forma 16 grotescos equipos: aliens, trolls, esqueletos, robots, super humanos...
Armados con bombas y misiles pueden hacer estragos en 19 campos sembrados de trampas.
Monstruosos gráficos, animaciones superdetalladas. ¡Salta al campo si te atreves! Elige 1 ó 2 jugadores. Y si quieres, repite la jugada.



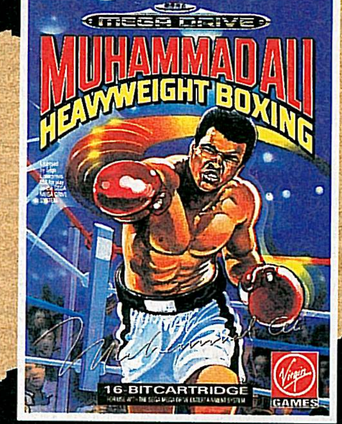


Conviértete en piloto de combate con este ultramoderno simulador de vuelo. Equipado con el máximo poder devastador que puedas imaginar. Cañones, misiles aire-aire y aire-tierra. Visión nocturna de gran alcance. Sistema AWACS de radar para reacción rápida. Instrumentación completísima e información en pantalla. Gráficos en 3D de alta calidad y poligonales. ¡¡Rompe la barrera del sonido!!

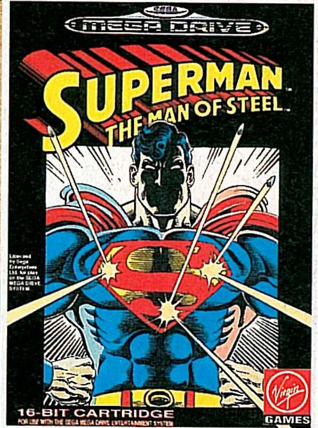




La última estrella de las plataformas buscándose la vida entre los diferentes niveles de dificultad. La realidad te persigue por alucinantes pantallas. Recorre una pasada de ambientes en busca de preciosas fichas. Ponte las gafas de sol. Sus gráficos te van a deslumbrar. ¿Te gustan los cangrejos? ¡Cómete todos los que pilles! SPOT. ¡Todo un fichaje!

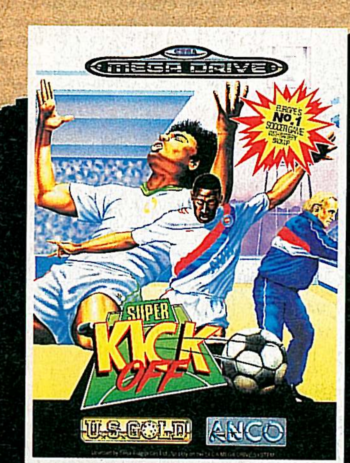


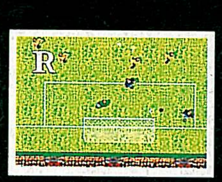
El boxeador más grande de todos los tiempos y todos los pesos ha llegado a tu consola. ¡Ponte los guantes! En el ring deja que hablen los puños. Castígales donde más les duela. Son mantequilla para ti. Tú eres Cassius Clay. ¡¡El mejor!!

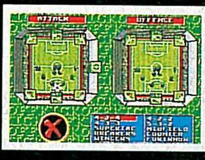




¿Tienes Kriptonita? Más te vale. Enfúndate en el traje de tu héroe y pon las cosas en orden. ¡El aire es tuyo! ¿Y la tierra? De ti depende, lo peor no ha empezado, habrás de emplear tus malas artes para combatir el mal sobre cualquier plataforma y ante cualquier mutante.







El juego de fúlbol más premiado en la Mega Drive. Excelentes gráficos. Versión rápida y normal. 2 jugadores. Se puede elegir campo, condiciones atmosféricas, jugadores...

LAS ESTRELLAS DEL VERANO

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

EDITORIAL

Mega SEGA

DIRECTOR
Fernando López
JEFE DE REDACCION
Oscar del Moral
SECRETARIA DE REDACCION
Pilar Manzanera
REDACCION
LH Servicios Informáticos
Antonio García-Verdugo
Virginia Aranda
Virginia Fernández
Sergio
AUTOEDICION
Data Press
Alberto Caffaratto
Luis Marín
DIBUJOS * FOTOGRAFIAS
Antonio Perera
Albino López
DISEÑO DE PORTADA
Carlos González-Amezúa
EMAP IMAGES
DIRECTOR EDITORIAL
Julian Rignall
DISEÑO
Osmond Brown
PUBLICIDAD
EMAP IMAGES
Tony Gray
07-44-71-9726700
MP CONSULTORES
Alberto Baquero
C/ Don Quijote, 39 - 2° C
Tno: (91) 534 96 46
Fax: (91) 534 96 57
JEFE DE PRODUCCION
Eduardo Agudelo
FILMACION
DATA PRESS S.A.
FOTOMECANICA
RODACOLOR
LITOSCAN
IMPRESION
COBRHI, SA Industria Gráfica
COSLADA Tel.: (91) 884 40 18
MARKETING
Marcus Rich
Sarah Hillard
ADMINISTRACION
CONSEJERO DELEGADO
Clive Pembridge
EMAP IMAGES
DIRECTOR GERENTE
Terry Pratt
DIRECTOR DE LA PUBLICACION
Mark Swallow
EMAP España
Avda. de Betanzos, 60 - semisótano A
28034 MADRID
Fax: (91) 738 70 61
Tno: (91) 378 14 00
EMAP Images
30-32 Farringdon Lane
London EC 1R 3AU
Tel: 07-44-71-9726700
D.L; M.12823-1993

Muchas gracias

Sí, os damos las gracias por la excelente acogida de nuestra revista entre vosotros. Gracias por habernos dispensado vuestra atención, gracias por habernos dedicado un poco de vuestro valioso tiempo.

Esperamos que entre todos: vosotros y nosotros, podamos hacer de esta revista la número 1 de consolas SEGA en nuestro país. Ya sabéis que aguardamos vuestras cartas, aportando sugerencias, comentándonos qué os parece mal y qué es lo que se debería mejorar, y porque no, también nos gustaría que nos dijerais qué es lo que está bien. Aceptamos sugerencias de cualquier tipo, acerca de nuevas secciones, más atención a determinado tipo de juegos, etc.

Todo lo que enviéis será atendido y en su justa medida respondido por medio de la revista. También os tenemos que decir que nos hemos visto desbordados por la gran cantidad de cartas que hemos recibido, sobre todo para la sección de LOS MEJORES, es increíble la cantidad de estupendos jugadores que hay entre vosotros, estamos realmente sorprendidos. Mega Golfo está muy enfadado porque no habéis sido capaces de enviarle una triste carta dura y agresiva. Según él, que vaga todo el día por la redacción refunfuñando, sois unos blandengues. Esperamos vuestras cartas.

No tenemos ganas de aburriros más y seguramente querréis pasar al resto de la revista, a lo bueno, a esas imágenes de Street Fighter II que la portada promete, al nuevo Mega CD que tenemos para vosotros, y todo el resto de las secciones de la revista, que esperamos os guste más que el número anterior. Sólo nos queda volver a daros las gracias y recordaros que todos los meses estaremos en el quiosco esperandoos.

PREPARATE A JUGAR SUCIO

El imperio de la basura pretende ensuciar 4 mundos diferentes: "Slime World", "The Mystical Forest", "Toxi-Town" y "Artic World".
Sólo Mick y Mack, dos héroes ecológicos impulsados por sus prodigiosos GooShooters, tienen estómago para impedirlo. ¿Con cuál de los 2 te quedas?
Eso sí, tendrás que jugar sucio pringándote de lo lindo en los 12 niveles... ¡¡1.250 gráficos!! y exuberantes escenarios para no caer en las fétidas garras de tus viscosos enemigos. Atrapa toda la basura que puedas y recíclala en valiosos puntos.
El Scroll multidireccional sigue los movimientos de los personajes y crea un efecto tridimensional de increíble realismo.
¿Te va la música? Pues ésta no tiene desperdicio. Con las voces de Mick y Mack digitalizadas.
¡¡Pasa el mundo a limpio con Global Gladiators!!

SEGA MEGA DRIVE
McDonald's
GLOBAL GLADIATORS
16-BIT CARTRIDGE
GAMES









DISPONIBLE EN:
MEGA DRIVE,
MASTER SYSTEM II
Y GAME GEAR.



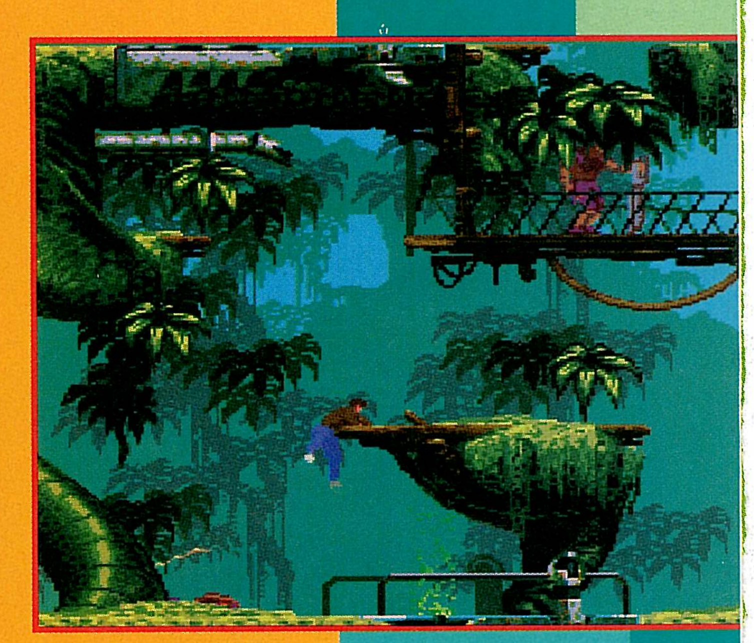
Unitros

SUMARI

¡A JUGAR! con MEGA DRIVE

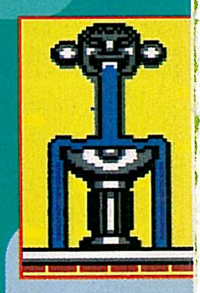


LA PORTADA

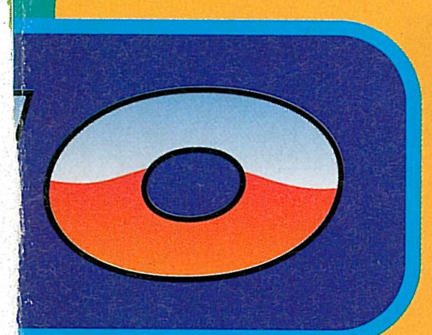


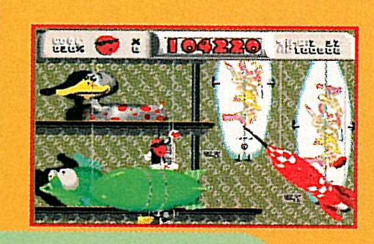
¡A JUGAR! con GAME GEAR

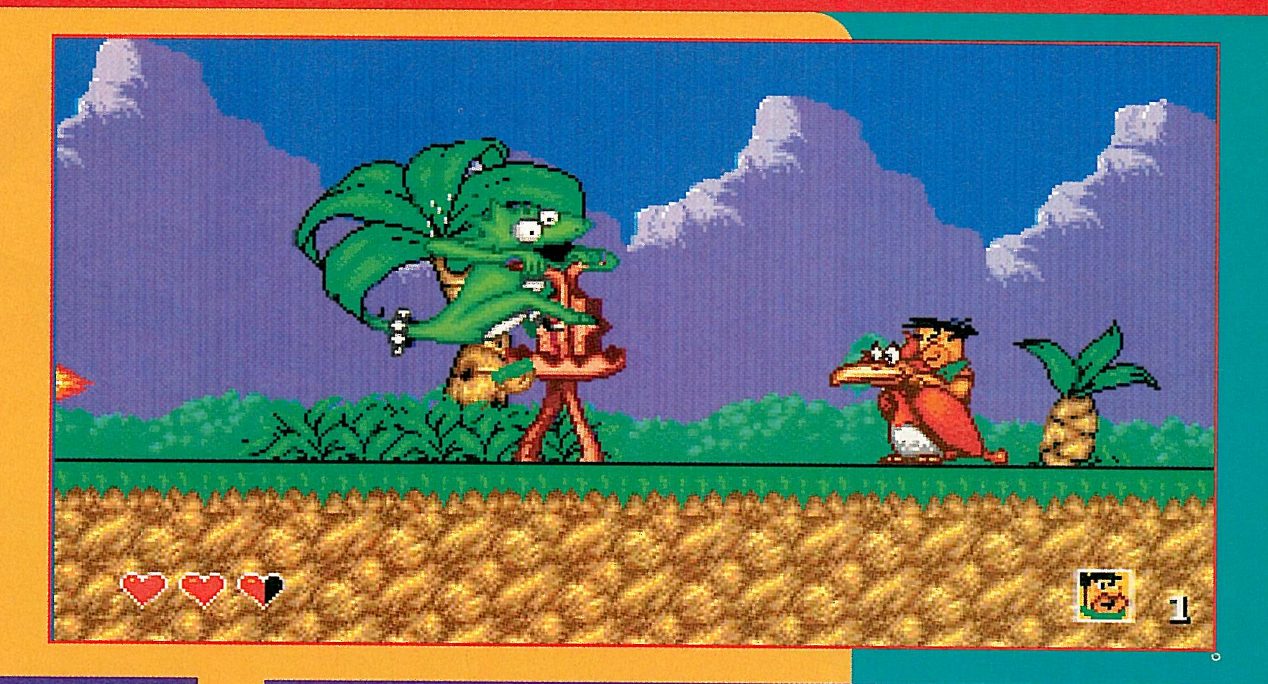












¡A JUGAR! con MASTER SYSTEM

A OJO

LO DE TODOS LOS MESES

¡POR FIN



ESTA AQUI!

Durante meses no nos lo creíamos. Desde noviembre del año pasado te hemos estado hablando del inminente lanzamiento de Street Fighter II: Champion Edition. Ahora, como puedes ver tú mismo, el juego está terminado y listo para su lanzamiento en Junio... esperemos.

A primeros de marzo, se mostró el juego a un montón de periodistas japoneses de élite, entre los que se encontraba Francois Hermellin (de nuestra publicación hermana, Consoles Plus de París). Informó que el juegos en sí mismo está extremadamente cercano a la versión de arcade con todos los personajes y movimientos fielmente reproducidos. La única pega está en los escenarios de fondo que no están tan pulidos como en la versión de Super NES o en la de arcade original.

Busca más noticias de Street

- NUEVO JUEGO
- POR CAPCOM
- MEGADRIVE





¡CAMPEON!

Para ser la Champion Edition, este juego es significativamente mejor que el de Super NES. Además de unos mejor representación de los personajes, existe la opción para los jugadores de pelear con su mismo personje, aunque con distintos colores. Como nuestras exclusivas ilustraciones revelan, los jugadores pueden también escoger cualquiera de los personajes importantes, Bison, Vega, Sagat y Balrog.

¿MAS NIVELES?

Una de las informaciones más imporantes que tenemos que no podemos detallar es la existencia de combates nuevos. Ambas versiones de Super NES y arcade pueden tener como máximo 36 combates por partida. Nuestra información japonesa revela que pueden librarse 72 combates antes de completar el juego en esta versión. No nos pidas que los expliquemos, ya que no se ha incluido nuevos personajes ni escenarios en la adaptación! Lo único que cabe pensar es que Capcom ha incluido sus modos ARCADE y ORIGINAL habituales en el juego (como se vió en el último gran lanzamiento, Mercs).

COMO CONTROLAR

Street Fighter II es una adaptación exacta del arcade, esto significa que se necesitan SEIS botones para conseguir todos los movimientos. Como anunciamos hace semanas, Sega ha diseñado un Joypad especial de seis botones. Este Joypad no debería ser demasiado caro y vendrá incluido en el Megadrive II.

HYPER FIGHTING: LA MAQUINA

Entre los arcades existe ahora ¡OTRA versión de Street Fighter II! Llamada Street Fighter II Hyper Fighting es un conjunto de chips nuevo que pueden ser instalados por los dueños de los arcade en las Champion Edition PCB. Las ropas de los personajes cambian de color una vez más, y hay una gran cantidad de movimientos nuevos. Blanka tiene ahora un ataque vertical como una bala de cañón giratoria, Zangief tiene un super lazo y E. Honda tiene una super presa de sumo. La super versión de Street Fighter II sólo va a aparecer en Super NES. ¡Lástima!



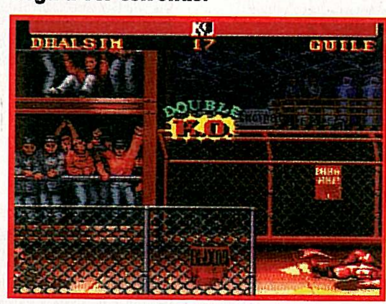
▲ ¡Chun Li le da una patada en el culo a un malo!



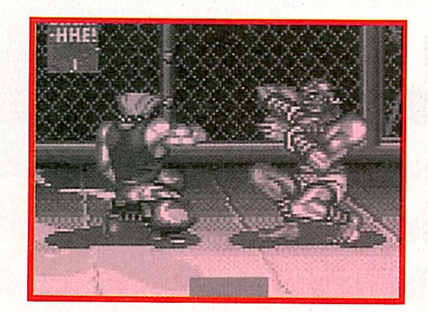
▲ ¡El combate del siglo!



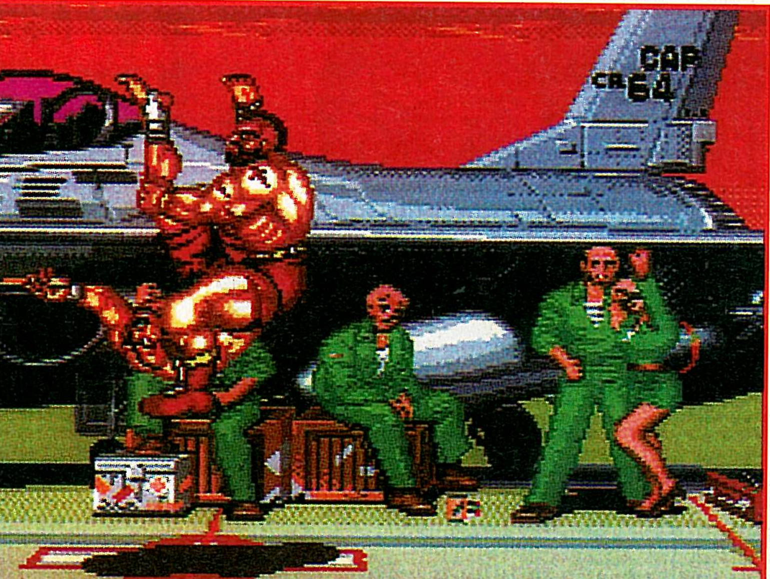
▲ ¡Balrog el boxeador mandando a Vega a ver estrellas!

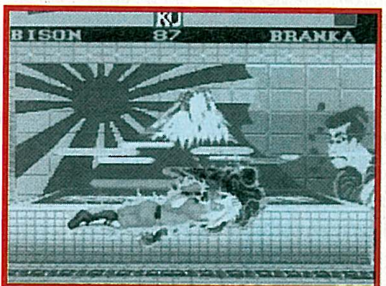


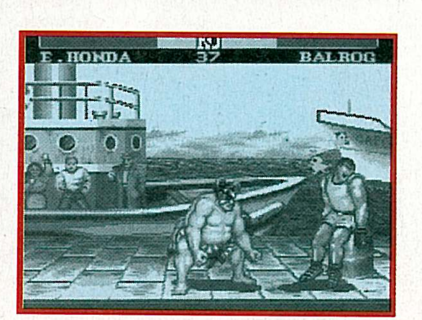
▲ La suerte del empate, ¿O no?












NUEVOS
MEGA
Únete a Buster Bunny en esta divertida carrera de 33 niveles a través de 7 absurdos territorios, en su búsqueda del tesoro escondido. Esta emocionante aventura repleta de diversión es auténtico oro de 24 zanahorias.
Buster's Hidden Tre
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
THE HYPERSTONE HEIST
¡Los cuatro valientes han vuelto!
Schredder se ha hecho con el control de la misteriosa Hyperstone y ha convertido en una mi
ciudad de Nueva York. ¿ Podrán nuestros héroes vencerle de
¿Podrán proteger los derechos de los ciudad
libertad, la democracia y el envío de pizzas a d
KON


TITULOS
DRIVE
SUNSETRIDERS
¡Disponible muy pronto!
Este juego de disparos del Salvaje Oeste es todo un spaghetti-western de los de siempre.
A pie o a caballo, tendrás que estar siempre alerta cuando desafíes a los malhumorados indios, a los cuatreros y a los más despiadados y malvados pistoleros.
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY
SEGA AND MEGADRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.TINY TOON ADVENTURES, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. © 1992. SUNSET RIDERS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES® AND THE DISTINCTIVE LIKENESS THEREOF ARE REGISTERED TRADEMARKS AND COPYRIGHT 1991 BY MIRAGE STUDIOS. EXCLUSIVELY LICENSED BY SURGE LICENSING INC. © 1993 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

DATE UNA VUELTA EN COHETE

¡Los adictos a los últimos juegos de Konami para Megadrive, seguro que enloquecerán con su nuevo lanzamiento! Se llama "Rocket Knight Adventure" y presenta un nuevo héroe, un ratón llamado Sparkster. Su historia se desarrolla en otra galaxia en el reino encantado de Elhorn. Un mundo medieval gobernado por siete poderosos magos de los cuales uno está constantemente enfrentado con alguien. Los habitantes del planeta se mantienen vivos gracias a una fuerza misteriosa, una energía que les proporciona luz y poderes.
Por desgracia esta fuerza se utiliza también con fines maléficos por un misterioso rey de la oscuridad que intenta tomar Elhorn con un ejército de tropas cibernéticas. Uno de los siete magos, Komata, se niega a esta práctica. Para mantener sus ideas entrena a una serie de soldados especializados y los bautiza como "Rocket Knights". Sparkster es el último en una larga línea de estos heroicos caballeros y como quedó huérfano después de que su padre muriera a manos del rey de la Oscuridad, desea vengarse. Es una historia de lo más interesante y el juego también parece algo especial.
Aparentemente Konami está trabajando muy duro para sacar el mejor juego de plataformas que ha existido. Juzgando estas capturas parece que lo han conseguido. Desgraciadamente el juego no está programado para salir hasta el verano.

- NUEVO JUEGO
- POR KONAMI
- MEGADRIVE

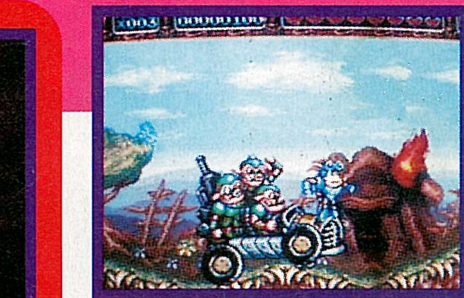
▲ *Aléjate de esa serpiente metálica del infierno o verás como acabas.*



▲ *¡La sensibilidad de nuestro héroe se va de permiso!*



▲ *¡¿Un salto, colega?!*



▲ *Quiero ser un parachoques*



▲ *¡La más impresionante impresión de murciélago!*

- NUEVO JUEGO
- POR GREMLIN
- MEGADRIVE

LAS ESTRELLAS EN CD



Rebel Assault promete ser la pera, un Mega CD que ofrece acción arcade a lo Guerra de las Galaxias de mano de Lucas Arts. Después del las sesiones de entrenamiento de pilotaje, controla los cazas interestelares T16, X-Wing, y A-Wing en tres rondas de combates, defendiendo Tatooine del ataque imperial; luchando por la posesión de la base rebelde en Hoth y volando en el ataque a la Estrella de la Muerte. Las técnicas tridimensionales más avanzadas se usan por todo el juego que mete a los jugadores en superficies de planetas rocosos, brillantes naves, y repugnantes asteroides. Ofrece funciones de voz, efectos de sonido de la película digitalizados, y escenas sacadas de la Guerra de las Galaxias.

Y AUN HAY MAS

Acerca de la Guerra de las Galaxias en un formato más pequeño, pero no por eso menos interesante US Gold nos ofrece algo para Game Gear y Master System. Ya conoces toda la historia (y si no es así no sé porqué lees esto) por lo que sólo tienes que deleitarte con estas capturas y abrir los ojos para obtener más detalles.

- NUEVOS JUEGOS
- POR LUCASARTS/US GOLD
- CD/MASTER SYSTEM /GAME GEAR

LADRA DE LOCURA

Gremlin Graphics rompe en el mercado para Megadrive con la licencia más loca que nuca se haya visto, la banda de culto , Madness, aumenta su tamaño con un nuevo personaje llamado Nutz en Madness - House of Fun.
Madness fue la banda de los ochenta y su nuevo miembro de plataformas, Nuts aparece en sus mayores éxitos incluyendo House of Fun, Baggy Trousers, Driving in My Car, Nightboat to Cairo, y One Step Beyond por nombrar unos cuantos te daremos más detalles en cuanto le pongamos las manos encima.



UN HEROE HORMIGOSO

Zool es un Ninja alienígena y Defensor de la Enésima Dimensión, según sus creadores, Gremlin Graphics. A nosotros nos parece más bien una hormiga pero, sea lo que sea pronto aparecerá en su propio juego de plataformas arcade para Mega Drive.

- NUEVO JUEGO
- POR GREMLIN
- MEGADRIVE



▲ *Sonic ondea la bandera del equipo Cannon Williams.*

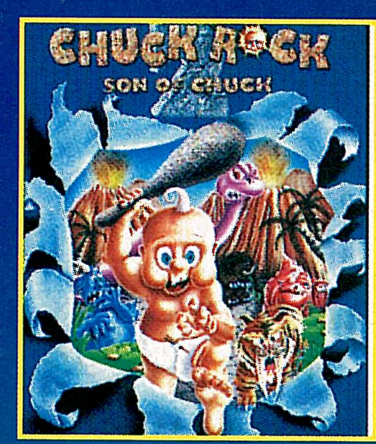
AL ATAQUE (DE NUEVO)

- NUEVO JUEGO
- POR CORE DESIGN
- MEGADRIVE

Las razones para entusiasmarse con Core Design (los que programaron Jaguar XJ220 y Chuck Rock) son, en primer lugar, que esta espléndida compañía está comenzando a publicar juegos Sega por cuenta propia, y en segundo lugar por el lanzamiento de Chuck Rock II: el hijo de Chuck Rock en todos los sistemas Sega y tercero ¡tiene un aspecto realmente MEGA!

Pudimos jugar con las versiones Megadrive y Master System que no están mal, pero es que la versión de 16 bits es terriblemente buena comparada con la de 8.

La historia narra el rapto de Chuck Rock, ahora presidente a Chuck Motors, a mano de su archienemigo Brick Jagger, el jefe de la compañía automovilística Datstone. Un ladrillo con una petición de rescate completamente irracional entra por la ventana de la mansión Chuck. El hijo de Chuck, Chuck Junior, a la edad de seis meses, se tira del corralito y armado con una cachiporra y un paquete de pañales, se enfrenta a la tarea de salvar a su padre.



▲ *¡Vaya con los críos de hoy en día! Sólo seis meses y arrojando rocas.*

Te ofreceremos el comentario de este juego en profundidad más adelante, pero recuerda dónde oíste hablar de él por primera vez.





LICENCIAS TECMAGICAS





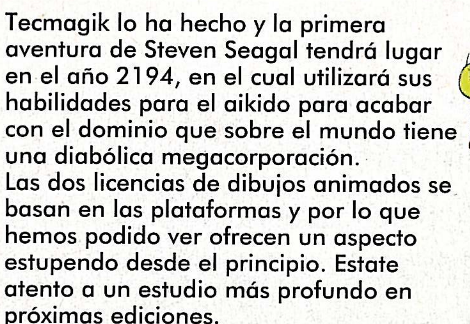
- NUEVOS JUEGOS
- POR TECMAGIK
- MEGADRIVE





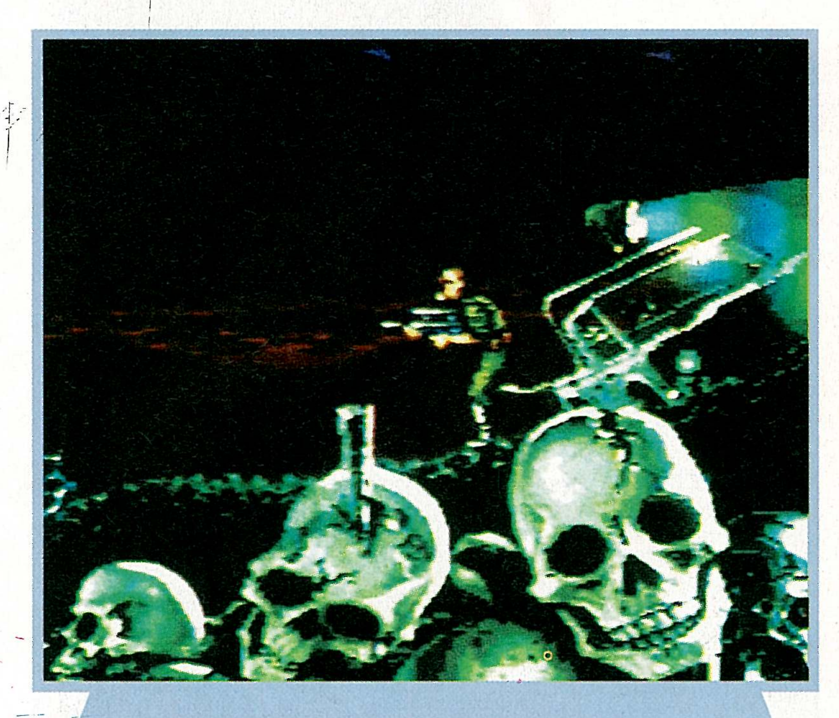
Continuando con el impacto provocado en el mercado Megadrive con André Agassi Tennis, Tecmagik se ha sacado de la manga títulos de 16 bits que van a ser la bomba, incluyendo leyendas de las tiras cómicas como la Pantera Rosa, y Silvestre y Piolín, así como Steven Seagal, estrella del éxito de taquilla "Alerta Máxima".

Se trata de las primeras veces que una empresa dedicada al software compra los derechos de un personaje real, pero Tecmagik lo ha hecho y la primera aventura de Steven Seagal tendrá lugar en el año 2194, en el cual utilizará sus habilidades para el aikido para acabar con el dominio que sobre el mundo tiene una diabólica megacorporación.



Las dos licencias de dibujos animados se basan en las plataformas y por lo que hemos podido ver ofrecen un aspecto estupendo desde el principio. Estate atento a un estudio más profundo en próximas ediciones.





VOLVERE (DE NUEVO)

- NUEVO JUEGO
- POR VIRGIN
- MEGA-CD

Cuando Arnie nos amenazó con un "¡volveré!" no estaba bromeando en absoluto, porque ha regresado y esta vez con mejor aspecto que nunca en The Terminator para Mega CD por cortesía de Virgin.
Ya te sabes toda la historia: Kyle Reese regresa al futuro para proteger a Sarah Connor (que tiene la clave para la supervivencia de la raza humana), del horror cibernético de Terminator cuya único objetivo en la vida es terminar con ella.

Pero lo que probablemente no sabrás (porque tú no has podido ver lo que nosotros) es la pinta que tiene, mucho mejor que la versión Megadrive y lo más probable es que arrase cuando salga a la calle, a finales de año. Estate atento por si hay cambios.

CARRETERAS DE VERTIGO



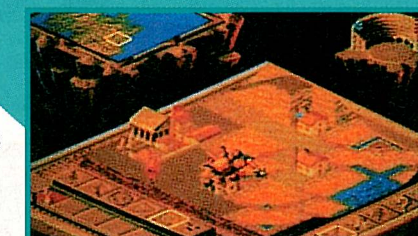
Pronto tendremos conducción de altas velocidades, de esas que te hacen rechinar los dientes, a bordo de un camión en la Master System con Super Off Road, por cortesía de Virgin.
Corre a través de 12 pistas de prueba, sopesando la dureza de las condiciones, es decir baches, hondonadas, charcos, chicanes, atajos, cruces y cualquier cosa que sea de tu agrado en un encuentro sin barreras, en pos de la gloria, el honor, y las chicas. Cuanto más ganes, mejor será tu máquina, por tanto pisa a fondo y adelante. Ya tendrás más detalles.

- NUEVO JUEGO
- POR VIRGIN
- MASTER SYSTEM

DOS TRIBUS SE ENFRENTAN

- NUEVO JUEGO
- POR VIRGIN
- MEGADRIVE

Se trata de una lucha a muerte, el eterno conflicto entre el bien y el mal, una lucha que cuando enfrenta a los dioses puede resultar catastrófica tanto para hombres como para lugares. Se trata de Two Tribes: Populous II y tú eres el bastardo de Zeus, y has de defender tus derechos al trono del Olimpo, el hogar de los dioses.
Fabricado por Virgin, Two Tribes: Populous II te ofrece un combate en la que has de enfrentarte a los seguidores y terreno de Zeus. Da órdenes a una pequeña tribu de ignorantes, ayudándoles a sobrevivir frente a los ataques enemigos y los desastres naturales. Selecciona uno de 1.000 paisajes o crea tus propios mundos. La elección está en tus manos. Hazla con acierto y estate atento a los próximos número si quieres enterarte del asunto en más profundidad.



¡VAYA HELICOPTERO, CORE!

Como el título te habrá hecho sospechar este juego te ofrece un helicóptero, pero la verdad es cualquier similitud entre este juego y algo remotamente mundano termina aquí, ya que Thunderhawk para Mega CD de Core Design va a resultar un auténtico bombazo. Tuvimos la ocasión de contemplarlo en la última muestra ECTS y se nos alían los ojos de las órbitas ante el estilo que manaba este juego por todos y cada uno de sus poros.
Te encontrarás en el asiento de un helicóptero de combate multifunciones, utilizando tecnología puntera y una potencia de disparo que te hará delirar a través del sistema de gráficos tridimensionales, a velocidades fuera de todo límite. Nuestro instinto nos dice que esto va a resultar ser un ciclón, pero ya lo sabrás en cuanto lo hagamos nosotros con toda seguridad. ¡No te lo pierdas!

- NUEVO JUEGO
- POR CORE DESIGN
- MEGA-CD



▲ *Demos una bienvenida de lujo al helicóptero de Core, ¡hurrah!*

BATALLA DE LAS CABEZAS DE HOJALATA

- NUEVO JUEGO
- POR VIRGIN/ACCLAIM
- TODOS LOS SISTEMAS

Tenía que suceder. Dos cabezas de metal, una buena y otra mala, las cuales han llenado de dinero ha sus fabricantes, tenían que encontrarse en la batalla de las máquinas para: ganar la batalla del bien contra el mal y seguramente salvar el mundo y hacer ganar mas pasta aún a fabricantes mencionados. Ocurrirá este invierno, de la mano de Virgin y su Robocop vs Terminator en todos los formatos Sega. Más de doce niveles en los que puedes jugar con el chiquitín de Robocop que fulmina sin cesar a los Terminators... y a sus perros Terminator, gatos Terminator y arañas Terminator... Naturalmente tu lucha para salvar Delta City está respaldada por un montón de armamento de gran poder. Más detalles en breve. Pero por descontado que todo esto no podía ser suficiente para un solo matamarcianos, tenía que tener su juego en exclusiva; así que Acclaim ha producido uno habilmente llamado Robocop que estará disponible en todos los formatos Sega. Más novedades en breve.

LO MAS BONITO DE LA SELVA

Virgin ha obtenido una sabrosa licencia del Libro de la Selva para todos los formatos Sega para finales de este año. Protagonizada por el primitivo Mowgli que ha de regresar al poblado de los hombres salvando todos los inconvenientes que se vayan poniendo por delante. Hay 12 niveles principales, en los que se topa con la mayoría de los personajes de la película, además de recolectar bonificaciones, descubrir áreas ocultar y obtener partidas de premio, además de acabar con sus enemigos a base de tirarles plátanos y cocos. Tendrás más noticias en cuanto dispongamos de ellas.

- NUEVO JUEGO
- POR VIRGIN
- MEGADRIVE

TONTERIAS ALIENIGENAS

Psygnosis está rompiendo en el mercado de Megadrive con una pequeña oferta de auténtico estilo, Puggsy, un rompecabezas que garantiza diversión a cualquier hemisferio cerebral decente.
Más de 51 niveles y diecisiete localizaciones distintas como la playa, el templo azteca, las minas de diamantes, el castillo de Dark Skull y las cataratas de Angle Tier, tu y Puggsy debeis trabajaros el camino a través de los niveles usando cualquier objeto que caiga en vuestras manos. Hay montones de cosas que hacer y mas de 100 criaturas distintas a las que evitar o destruir. Al primer vistazo parece que Puggsy va a ser un desafío increible para gente de todas las edades, incluso los pequeños tienen una oportunidad porque hay una sección infantil especial. Estate atento a los siguientes números de la revista Mega Sega para una información más completa.

- NUEVO JUEGO
- POR PSYGNOSIS
- MEGADRIVE



FLASH PACK

Sega anuncia el lanzamiento del Flash Pack. Como su nombre indica, el pack incluye como estrella, el juego Flashback. Además, se incluye también el cartucho con el juego Mega Drive por excelencia, Sonic. El pack incluye también dos joypads, y por supuesto la consola Mega Drive. Su precio es de 29.900 Pta.
Al mismo tiempo, Sega nos ha comunicado que con los 10.000 primeros cartuchos de Mick and Mack Global Gladiators para los tres sistemas (Master System, Game Gear y Mega Drive), se incluye un guerrero de la basura. Ya sabéis, de esos que echándolos en un recipiente con agua, ¡zas! aparecen.

LIOS PREHISTORICOS

- NUEVO JUEGO
- POR VIRGIN
- MEGA-CD

Los juegos para consola se están volviendo más y más raros a cada momento, por ejemplo un juego de Mega CD sobre dinosaurios patinadores que causan destrozos a mansalva con sus palos de hockey. Sin embargo ésto es lo que Virgin ha hecho y el resultado es Dinoblades.
Este matamarcianos sigue de cerca las aventuras de cuatro dinosaurios patinadores, Wayne, Sid, Ducky y Louie, dos de los cuales son raptados amenazados con la extinción por algunos malvados dinosaurios de mal tipo. Todo se vuelve muy espinoso mientras avanzas por los mas de doce niveles luchando contra los graciosos pero mortales jefes como el peligroso Alky, Dino Rex, Rumpurs el rockero y el lagarto letal Luciano. Revisiones más completas en próximas entregas.

PISANDO HUEVOS

- NUEVO JUEGO
- POR CODEMASTERS
- MEGADRIVE

El infame huevo de Codemasters llega ahora a Megadrive de la mano de Fantastic Adventures of Dizzy. Este personaje de aventuras en plan de dibujos animados ha vendido millones de unidades en todos los formatos, pero ahora que viene en dieciseis bits tiene mucho mejor aspecto, como puede verse.



MALDITO HELICOPTERO

Lo tuviste en Megadrive hasta que te salía por las orejas. Ahora está pegando fuerte en Master System y en Game Gear, es Desert Strike, es de Domark y tiene un aspecto ESTUPENDO.
Tu misión bajo las órdenes del presidente de los EE.UU. de América es la de despegar con tu pájaro y derrotar completamente a un loco líder de un pais de Oriente Medio, el General Kibaba.
Debes pilotar uno de los más avanzados helicópteros del mundo durante cuatro duras campañas y 27 misiones para neutralizar las fuerzas aereas y los misiles Scud de Kibaba, rescatando prisioneros y eliminando las fuerzas enemigas. De lejos parece un buen juego de combate pero te informaremos al completo más adelante.

- NUEVO JUEGO
- POR DOMARK
- MASTER SYSTEM /GAME GEAR



ALUCINA EN COLORES

- TARJETAS COLECCIONABLES
- POR PANINI
- TODOS LOS FORMATOS



Los afortunados habitantes de la Pérfida Albión podrán disfrutar en breve de un montón de tarjetas coleccionables que pasarán revista y evaluarán todos tus juegos y personajes Sega favoritos. Las118 tarjetas han sido escogidas y diseñadas por nuestra revista hermana MEAN MACHINES de modo que podrán contar con la información más interesante.
Si os mola la idea hacednoslo saber para ver si podemos traerlas a España.



1ER. CAMPEONATO NACIONAL DE VIDEOJUEGOS

Si te crees el mejor del barrio, demuestra lo bueno que eres. Puedes ser el campeón de España y, ¿por qué no? ... el Nº1 de Europa.
Esta es tu oportunidad, participa en el 1er. CAMPEONATO NACIONAL DE VIDEOJUEGOS que SEGA celebra en todos los centros de El Corte Inglés.
A partir del día 1 de Junio podrás recoger las bases del campeonato en cualquier centro de El Corte Inglés, y conocer tu próximo reto: el videojuego que tendrás que dominar.
Tienes poco tiempo para entrenarte, el Campeonato comienza el día 18 de Junio.
El Nº1 viajará a Berlín, donde se enfrentará a los superconsoleros en la Gran Final Europea de Videojuegos.

PARTICIPA Y GANA FABULOSOS PREMIOS





SEGA EN EL CORTE INGLES

SEGA

El Corte Inglés

LA LEY DEL MAS FUERTE

NOTICIAS

La Noche Mágica

Por una vez y sin que sirva de precedente, nos vestimos como personas (en nuestra redacción no hay muchas cosas normales) y asistimos a una pequeña reunión (si es que se le puede llamar pequeña a una carpa en la que nos reunimos alrededor de 1.100 personas sin contar a los magos, ¡estaban por todas partes!) que SEGA organizó para presentar su nueva campaña publicitaria, girando ésta alrededor del slogan: "La Ley del más Fuerte" (quedó bien claro tras el despliegue de medios quién es el más fuerte, ¿me Nientiendes?).

La carpa estaba situada en el agradable entorno del Castillo de Viñuelas, precioso paraje no muy lejos de Madrid, rodeado de verdes pastos y frondosos árboles (el Mega Golfo aprovechó para estirar las piernas y molestar un poco a los pajarillos, como podréis ver por la pegatina que regalamos este mes, conseguimos pillarle, y bien que le estiramos de las orejas).

Tras unas breves palabras de D. Francisco Pastor (Director General de SEGA España) y Mr. Nick Alexander (Director General de SEGA Europa), dándonos la bienvenida y las gracias por nuestra asistencia a tan magno evento, pasamos al plato fuerte de la noche y el motivo principal por el que SEGA nos había reunido en tan acogedor ambiente.

A través de unos vídeos, tuvimos ocasión de conocer toda la nueva gama de productos de SEGA: nuevos packs de consola más cartuchos (publicados en la página de noticias de nuestro primer número) y nuevos lanzamientos de juegos (Flashback, X-Men, Cool Spot, Jungle Strike, etc.).

El evento recibió el nombre de noche mágica porque estuvimos literalmente rodeados de magia toda la noche, mientras cenábamos, los magos se acercaban a las mesas y realizaban algunos trucos realmente interesantes. Sin embargo, nos hubiera gustado que nos enseñaran el truco de hacer desaparecer las cosas. El Mega Golfo anda muy revuelto porque nadie quiso explicárselo, no sabemos a quién querrá hacer desaparecer pero tenemos una ligera idea, así que ¡ándate al loro Mario!

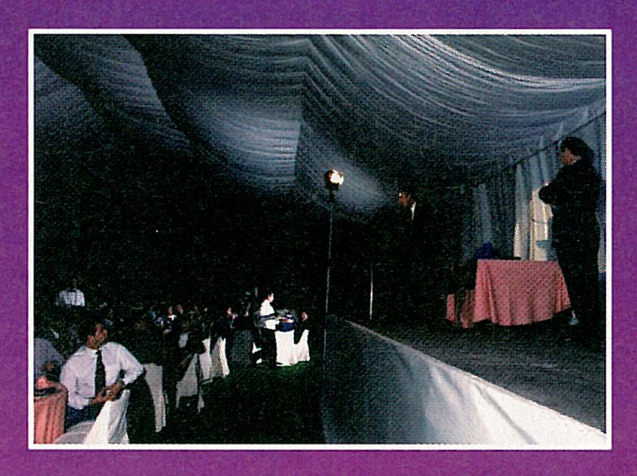
Tuvimos, además, la suerte de compartir mesa con Raúl Montón (Jefe de Producto de SEGA España) que nos puso al día de todos los nuevos lanzamientos de SEGA para estos próximos meses, además de hablarnos del Mega CD y el bombazo que va a suponer, tecnológica y lúdicamente, vamos, una verdadera máquina arcade, pero no adelantemos acontecimientos, en próximos números tendréis ocasión de conocer bien el Mega CD. También contamos con la grata compañía del Sr. Gutiérrez y esposa (Director de la tienda Video Juegos Gutiérrez, de Alcalá de Henares) con el que pudimos charlar un rato acerca de vosotros, aquellos que os acercáis a los comercios a comprar los cartuchos.

Más tarde, en el estrado y como espectáculo principal de la noche, actuaron Juan Tamariz, Pepe Carroll y Gaetano Bloom. Juan Tamariz, como en todas sus actuaciones, lo bordó, nos dejo a todos boquiabiertos, incluso a los demás magos. Pepe Carroll hizo un cambio de chaqueta muy efectivo (aún no hemos conseguido comprenderlo) y Gaetano Bloom nos divirtió con su truco de los palos y la cuerda.

La reunión fue muy agradable y realmente sorprendió por la alta calidad del servicio y la atención y el trato que SEGA dispensó a todo el mundo.



▲ ¡Que majos todos!



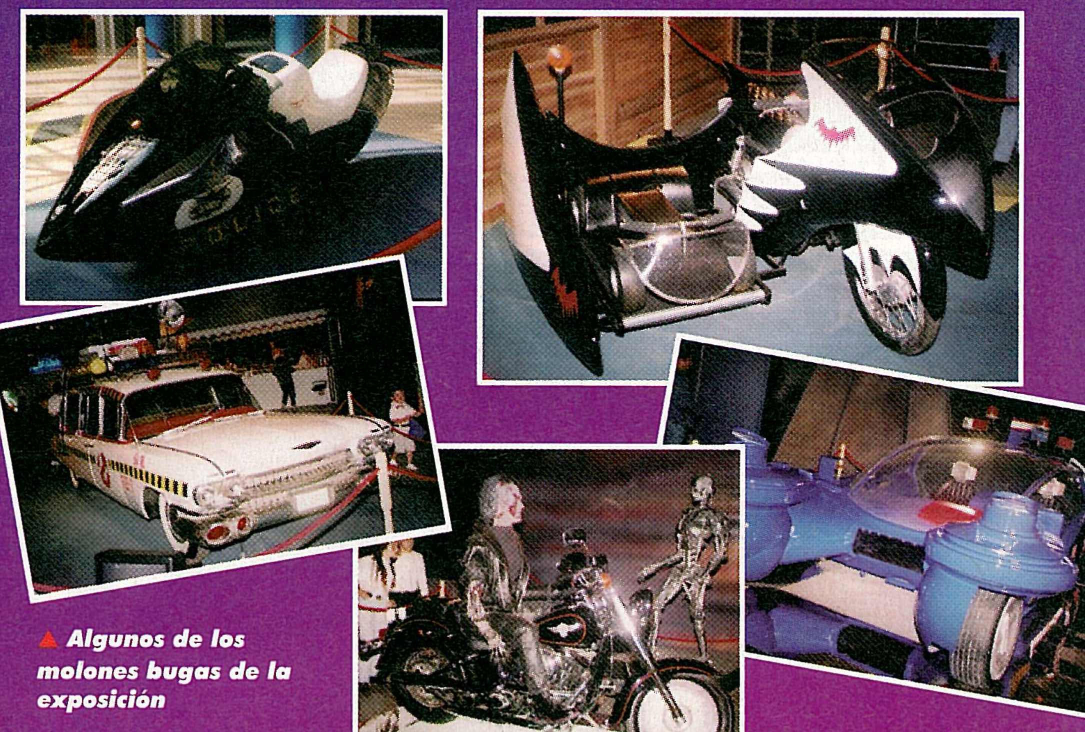
▼ *Tamaríz, ejerciendo de mago que es lo que le gusta*

Hollywood Cars

Esta es la última vez que nos llevamos al Mega Golfo por ahí, ¿os podéis creer que se fue a ver Hollywood Cars mientras el resto de la redacción asistía a los entrenamientos de la Fórmula Uno en Montmeló? Pues bien, lo hizo. Se fue, saco unas cuantas fotos (nada buenas, por cierto, como lo pillemos lo vamos a colgar) y se volvió. Lo peor del caso es que gracias a su genial idea, no pudimos ir a verla. Nos pasamos todo el día buscándolo por el circuito. Pero sirvan estas fotos de muestra de lo que los afortunados habitantes de la Ciudad Condal pueden disfrutar, pero tranquilos, dentro de dos o tres meses se acercará a Madrid, para después pasar a otras capitales de nuestro país.

Como podéis observar por las imágenes, todo los vehículos proceden de películas de Hollywood. Además, cada cierto tiempo, se realizaba una escenografía de la película en cada muestra correspondiente. El Mega Golfo nos ha contado algo acerca de una sierra mecánica y no se qué de la Cúpula del Trueno, suponemos que debe ser de la serie de películas Mad Max.

También se encontró con Terminator y Robocop, pero eso debió ser demasiado para él y se volvió al circuito. Por lo visto no acepta estar en un sitio en el que él no sea la estrella. Ahora bien, nos ha comentado que Sonic le ha plantado cara a Batman y ha colocado una pequeña Mega Drive enfrente de sus narices.



▲ **Algunos de los molones bugas de la exposición**

Fórmula uno



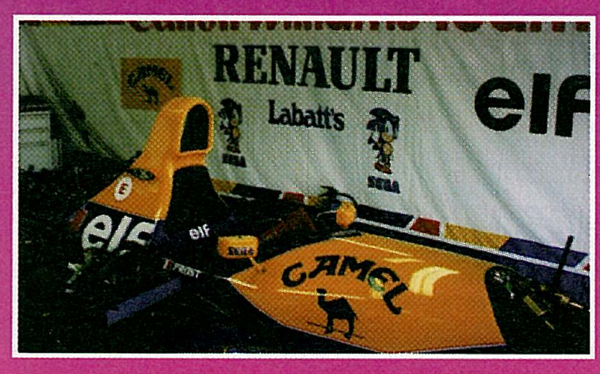
Mientras el Mega Golfo se lo pasaba como un enano en Hollywood Cars, nosotros estábamos en el paddock y boxes del circuito de Montmeló, donde los días 8 y 9 de Mayo se celebró el Gran Premio de España de Fórmula Uno.

Gracias a la gentileza de SEGA España, tuvimos ocasión de ver una sesión de entrenamientos de Fórmula Uno. Acompañados en todo momento por personal de SEGA España, visitamos el paddock del circuito y pudimos admirar el coche ganador de la carrera, el Williams-Renault de Alain Prost (brillante vencedor el día de la carrera).

Os recordamos que SEGA aporta su granito de arena al equipo Williams-Renault, con una contribución monetaria en forma de patrocinio.

Sonic está presente en los coches y los monos de los pilotos del equipo Williams-Renault, lo cual también se materializa en buena suerte para ellos, por lo que se ve.

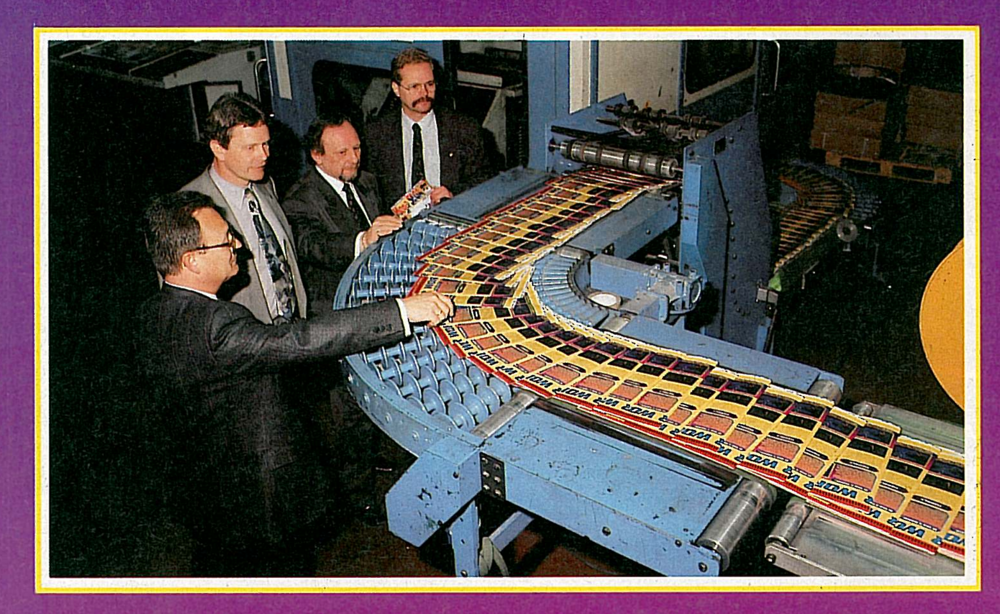
Esperamos que esta unión sea tan fructífera como lo está siendo el camino por separado de cada uno de sus integrantes: Williams-Renault y Alain Prost arrasan esta temporada en la Fórmula Uno, y SEGA está batiendo a sus rivales más directos en el mercado de las consolas.





NUEVO GRAN CONCURSO

Regalamos otro MEGA CD



▲ *La serpiente multicolor muestra orgullosa su piel bajo las atentas miradas de todo el personal allí presente*

¡Qué bonitas son las imprentas!

Como buen golfo que soy, también asistí al acto de impresión de los miles y miles de ejemplares de Mega Sega. En un arranque de curiosidad y gran control matemático, decidí contarlos, pero cuando iba por el 100.000 y visto que allí seguían y seguían saliendo copias de la revista, decidí dejarlo por imposible y dedicarme a curiosear por la imprenta. Un sitio realmente encantador y sucio, con máquinas por todas partes, todas enormes y destilando grasa.

Todo iba estupendamente hasta que me tropecé con unos tipos muy serios, encorbatados y trajeados, ¡ag! huí como un alma en pena, no sin antes enterarme de quiénes eran. Tras preguntar a los empleados de Cobrhi (la imprenta), éstos me dijeron que eran unos señores que habían venido para ver salir el número uno de MI revista: o bien no se creían que ello iba a ser por fin posible, o bien iban a despedirse del porrón de millones que les iba a costar que días después tuviérais la revista en vuestras manos.

Como podéis observar por las imágenes que acompañan esta pequeña gran crónica periodística (¡qué bueno soy!), todo quedó estupendo, muy bonito y precioso. Estuve tentado de secuestrar todos los cromos para quedarme con el Mega CD, pero visto que van a regalar otro, puede que lo haga con el próximo número, hay alguien que me ha pedido un Mega CD, y yo quiero otro.

Está bien, chicos, habéis sido mucho más rápidos y hábiles de lo que Mega Golfo esperaba. Hemos recibido tantos posters llenitos de cromos que podemos empapelar todas las paredes de la redacción. Hablando de redacción, sólo por problemas de cierre del número que tienes en las manos no hemos podido anunciar el nombre del ganador del maravilloso Mega CD que tenemos preparado.

Pero no vamos a hablar de premios sólo en el siguiente número. Dado que habéis sido tan rápidos con el primer concurso, hemos decidido plantearos un nuevo desafío, fruto de la mente retorcida y obtusa de Mega Golfo. "Seguro que se rajan", dijo. Pero no contaba con que el premio sería ¡otro Mega CD! Sí, sí, has visto bien, es OTRO Mega CD, distinto del anterior. ¿Alguien no quiere participar?

Esta vez es más complicado optar al concurso: en este número encontrarás un Mega Golfo fuera de las páginas que le corresponden normalmente. Estará escondido... en cualquier parte, no podemos dar pistas. En el próximo número ocurrirá lo mismo y será mucho más difícil. También habrá un Mega Golfo oculto en el número cuatro, y será endiabladamente difícil (en el número cuatro será él mismo quien elija su escondite).

Para poder optar al segundo Mega CD tendrás que:

1.- Enviar el poster con los cromos, como hasta ahora

2.- Además, adjuntar una carta en la que nos indiques claramente dónde se ha escondido Mega Golfo en los números 2, 3 y 4

En un ataque de amabilidad impropio de él mismo, Mega Golfo aseguró que todos los que hayan enviado el poster hasta ahora no han perdido la oportunidad de concursar. Si ya nos has enviado tu poster, sólo tienes que enviarnos una carta diciendo dónde has visto a Mega Golfo fuera de las páginas que le corresponden en los números 2, 3 y 4. Además, adviértenos en la carta que ya nos mandaste el poster.

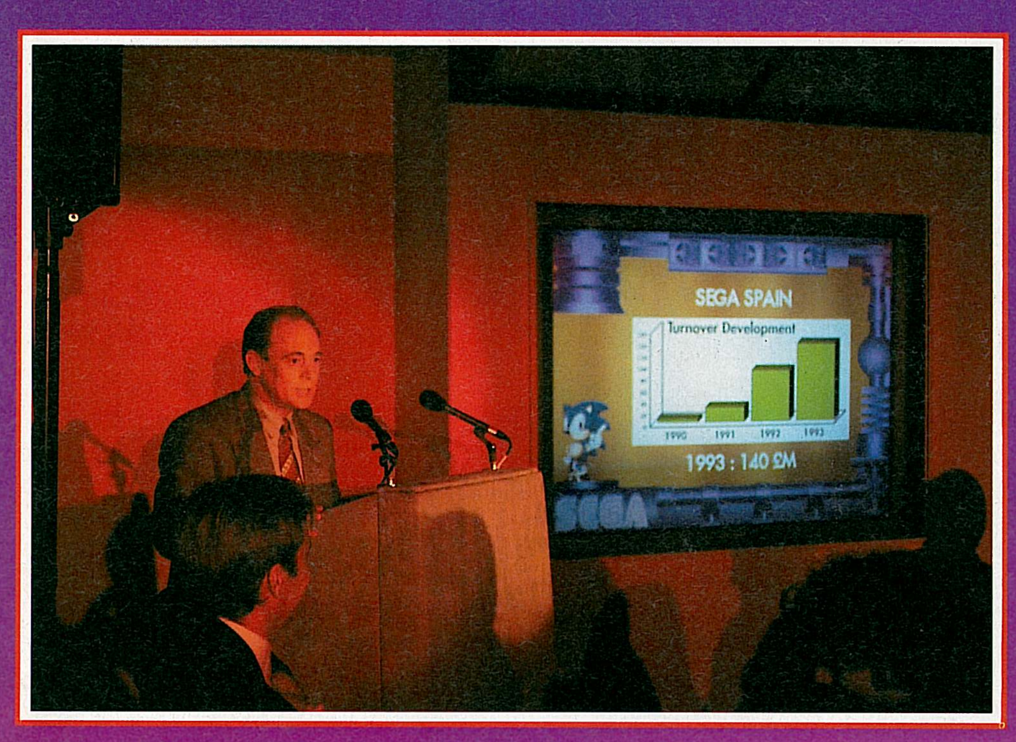
¡El reto está en marcha! En este mismo número hay un Mega Golfo donde no tiene que estar. ¡Búscalo! Pero no se te ocurra decirnos que has visto a Mega Golfo en la sección Mega Golfo, ni en esta página, ni en la sección de noticias; eso sería Mega Estúpido y no tendría Mega Premio.

"¿Otro?" "Sí, sí, es otro distinto. Estos tipos están locos, no paran de regalar". "Bueno, yo voy a buscar a Mega Golfo, ¿y tú?" "¡Por supuesto!".



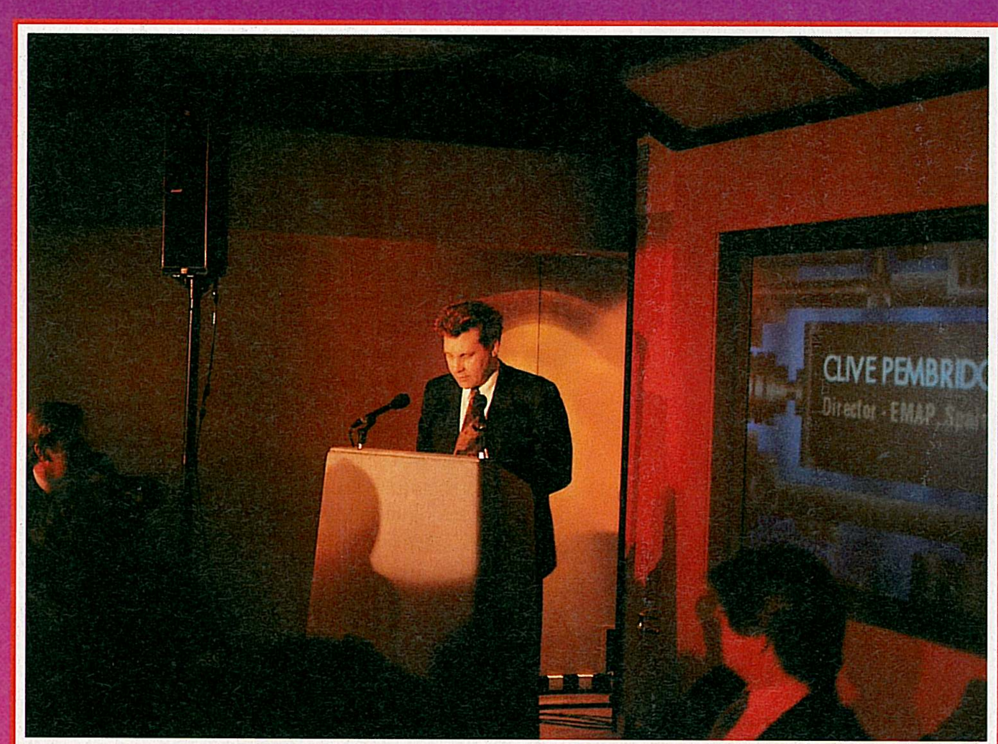
▲ *¡Demasiado serios! ¡Cómo se nota que les dolía el bolsillo!*

Me colé en una fiesta



▲ **D. Francisco Pastor, alucinando a la peña en inglés, hablando acerca de las ventas de SEGA España, ¡qué mega pasote de millones de pelas!**

▼ **Mi editor, dando la chapa sobre la revista, ¡Clive, que tengo ganas de comer algo!**



Como aún no me habían incrustado tan maleducadamente y sin pedirme permiso en las páginas de la revista, aproveché para irme a Londres a la presentación de MI revista, porque en realidad es mía. Yo decido qué es lo que se hace en la redacción, soy un tirano, ¡je, je, je!

Pues sí, estuve en Londres, asistí a la presentación celebrada en un restaurante español, cómo no, enclavado en pleno barrio de la pijería londinense. Allí, un montón de gente bien vestida y muy elegante presentó en sociedad Mega Sega, entre ellos se encontraba D. Francisco Pastor (Director General de SEGA España) y Clive Pembridge (no me habléis de este tío, es mi editor, no llevamos ni siquiera un par de meses y ya no nos podemos ni ver, todo el día igual: no hagas esto, no hagas lo otro, no molestes a los que trabajamos, y bla, bla, bla). Amén de Mr. Nick Alexander (Director General de SEGA Europa) y un señor japonés bajito que no paraba de fumar, cuyo nombre es absolutamente irrepetible, y que se ocupa de que Mr. Alexander venda más y más.

Para hacer breve el resumen del acto, se bebió cava ¡antes de la comida! (¡toma ya Kas Manzana! ¡vaya mega cogorza!), a continuación se aburrió a la concurrencia con discursos encaminados a devorarles el tarro y convencerles de algo que por otra parte es obvio: mi revista es la mejor. Y por último deglutimos sin pudor un sucedaneo de carpaccio y un simil-paella.

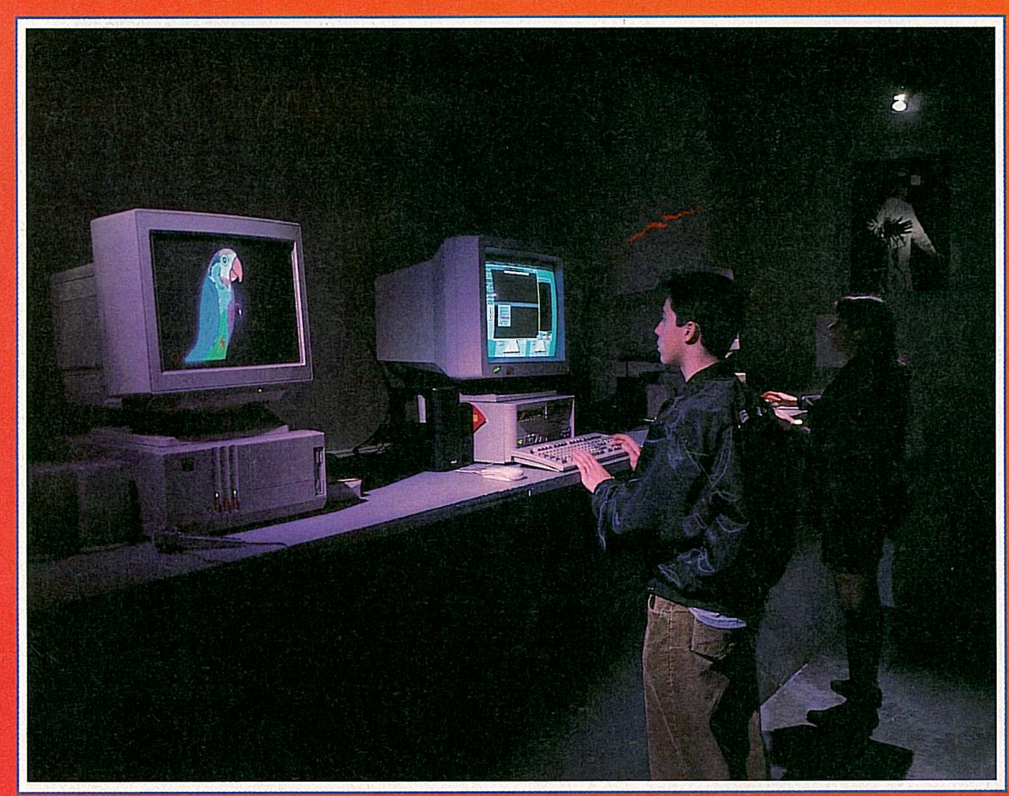
Al acto asistieron también compañeros de la revista Mean Machines Sega (número uno en revistas para consolas del Reino Unido), nuestra hermana extranjera en esto de las revistas. Y por supuesto me encontré con Mean Yob, mi primo inglés, al que los chicos y chicas ingleses bombardean con preguntas, pero ya está acostumbrado. Hice muy buenas migas con él y me dio unas cuantas clases de golfería. A partir de ahora, voy a ser muy duro con todos vosotros.

REPORTAJE

ALUCINE VIR



▲ *Mírale, ahí está sujetando el botoncito en el aire como un pelele. Je, je, si no fuera por lo que te diviertes ahí dentro...*



Posiblemente sabrás lo difícil que ha sido visitar la exposición Virtual 2 sobre realidad virtual que ha estado abierta al público entre los días 28 de abril y 8 de mayo en Madrid. A pesar de todas las dificultades, Mega Sega pudo conseguir un pase especial para visitar la exposición por ti. Aquí tienes nuestras experiencias sobre esa fantástica reunión de tecnología.

Nada más llegar me encontré con una gran carpa. Nada parecido a las del circo, no te creas. Una exposición sobre realidad virtual requiere algo con más diseño, más cuidado estéticamente; no se trataba de una de las tiendas de campaña de LHX. Si has estado en la Expo o conoces la Vaguada (Madrid 2) sabes perfectamente de lo que hablo. Era una carpa con una forma ovalada, blanca, con unos tensores que se extendían varios metros hacia el exterior. Como pasa con todos los coches modernos, el interior es mucho más espacioso de lo que parece visto desde fuera.

Tras esta detenida contemplación (te recomiendo que observes siempre a tu alrededor; aprenderás mucho) decidí pasar al interior. No sé si has visto muchas exposiciones con azafatas, pero ¡guau! Creo que pregunté cosas mil veces, da gusto que te atiendan personas tan simpáticas. Empecé preguntando desde el principio, porque siempre he tenido poco sentido de la orientación (excepto en Desert Strike y sitios así). Una simpática azafata

TUAL

me indicó el camino hacia el interior, camino que por cierto no tenía nada que envidiar al peor laberinto del más siniestro juego que hayas visto.

Cuando me quité las gafas de sol todo fue bastante mejor. No era más que un inofensivo pasillo más bien oscuro, que daba una sensación curiosa, intrigante. Buen comienzo, os lo aseguro. Al fondo se podían escuchar enigmáticos sonidos, que junto a la escasa información visual de que disponía en aquel momento no hicieron más que aumentar mi interés por todo el asunto.

La primera impresión fue realmente impactante. Nada más doblar una esquina del pasillo y... ¡imagínate 28 consolas Megadrive funcionando a la vez, todas con cartuchos distintos y todas disponibles! Creo que pasé media mañana probando las últimas novedades. Pero si quieres más detalles, no tienes más que pasar unas cuantas páginas. Supongo que querrás más detalles sobre Jungle Strike y otros muchos éxitos del momento. Pero bueno, sigamos con la exposición; no puedo reprimir mis emociones, lo siento.

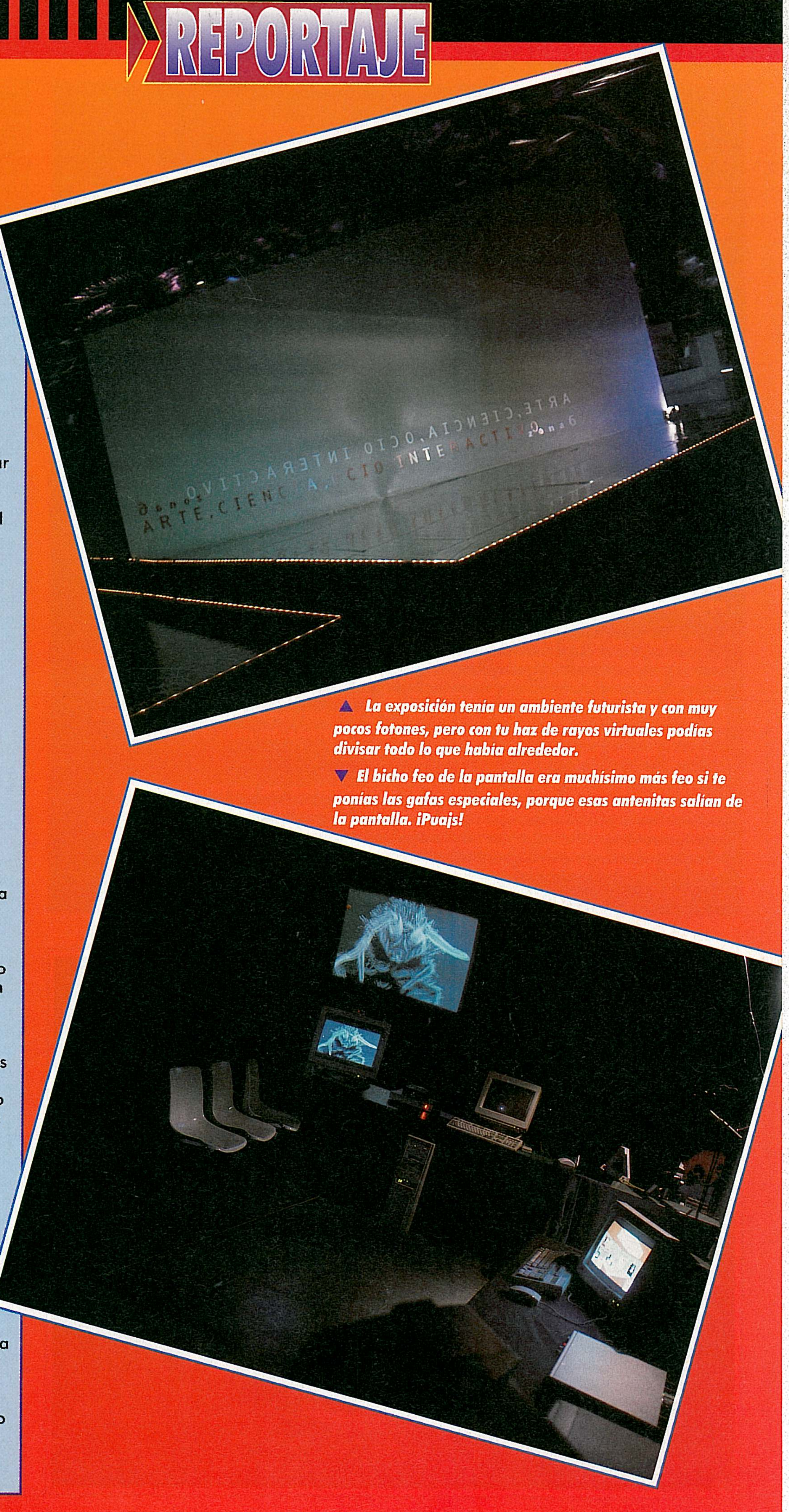
Mi despiste me llevó a saltar varios stands de los que había a medio camino. Terminé directamente frente a un vehículo virtual, una monada con cascos incluidos que te sumergía en una civilización con bichos bastante desagradables, por cierto. No hace falta decir la cantidad de gente que estaba deseando subirse en aquel cacharro.

Personalmente yo ya había descubierto esta divertida maquinita en mis correrías por los salones recreativos, pero hay que reconocer que todavía se trata de una especie rarísima. Un vehículo como este, aunque con un aspecto de cochecito de choque algo engordado, es un raro ejemplar.

El casco es algo voluminoso, aunque si piensas que contiene una pantalla, dos altavoces y sensores de posición, resulta que es un prodigio de la tecnología. Sentado allí dentro tienes la sensación de estar en otro sitio bastante más hostil, lleno de edificaciones que no tienen gente dentro (ni tampoco muchas ventanas) pero sí hay paseando por las calles unos bichos que debes destruir. ¿Los controles? Bueno, qué nos van a contar a nosotros. Te puedes acostumbrar a cualquier cosa, y las máquinas de realidad virtual no son una excepción.

Aquella experiencia en el vehículo virtual no hizo más que abrir mi apetito. Atravesé un pasillo para llegar a otro lugar donde no había uno ni dos, sino tres cascos virtuales listos para manejar. En esta ocasión no estás dentro de ningún vehículo. Al fin y al cabo, en el momento en que te pones los casos dejas de ver el exterior, así que no importa si estás sentado en un bonito carenado futurista o en una piedra del campo (siempre que no te devoren las hormigas).

Dentro de los cascos no estabas en el



▲ La exposición tenía un ambiente futurista y con muy pocos fotones, pero con tu haz de rayos virtuales podías divisar todo lo que había alrededor.

▼ El bicho feo de la pantalla era muchísimo más feo si te ponías las gafas especiales, porque esas antenitas salían de la pantalla. ¡Puajs!

Y FUERA DE LAS EXPOSICIONES, ¿QUE?

No, no creas que esto sólo lo podrás ver entrando en un lugar del estilo de Virtual 2. El futuro está cada vez más cerca; los ordenadores son más rápidos y los equipos cada vez más baratos. Eso significa que dentro de poco será mucho más fácil que tengas entornos virtuales a tu alcance.

Realidad Virtual, una de las empresas que ha participado activamente en Virtual 2, está negociando la instalación de un laboratorio de realidad virtual en Madrid. ¿Qué harán? Posiblemente no sea tan divertido como matar marcianos, pero es evidente que entre las muchas aplicaciones de la simulación virtual está la del entretenimiento.

De todas formas, piensa que también es necesario aprovechar las posibilidades de este nuevo invento en procesos de fabricación, medicina, formación de pilotos... No desesperes: posiblemente antes de lo que imaginas podrás tener tus guantes y cascos particulares.

¿QUE ES?

La realidad virtual es una simulación llevada a los límites; se trata de trasladar el mayor número posible de los sentidos de una persona a otro espacio sensorial simulado, aislado del mundo real. Evidentemente, cuantos más sentidos queden "al otro lado", más intensa será la experiencia virtual.

Actualmente ya están dominadas las técnicas que permiten ver y escuchar mundos virtuales. Basta con los cascos que ya has visto muchas veces. La peor parte tiene relación con los sentidos. En efecto, con un guante puedes coger una barra virtual, pero no todos los guantes te permiten sentir el tacto de esa barra. Ya existen prototipos que ofrecen resistencia al movimiento, aportando una dimensión más al mundo virtual: la del tacto.

Personalmente, mi sueño ideal es enfundarme en un mono virtual dotado de elementos activos para oponer resistencia al movimiento y enfrentarme con una pesada espada (el peso lo aportará el traje virtual) a un enorme dragón. ¿Cuánto tiempo tendré que esperar? Os aseguro que no mucho. Nuestro sueño, virtual o no, se está haciendo realidad.



campo, sino dentro de una nave, con otras a tu alrededor. Por supuesto, podías destruirlas. Esperando en la cola de los cascos virtuales descubrí que existe una segunda forma de presenciar la realidad virtual. La primera es la que ya te imaginas: te pones los cascos y... ¡a alucinar! La segunda es algo más sutil y cargada de malas intenciones. ¿Te has fijado en el tipo que va delante y ya tiene los cascos puestos? Parece un espantapájaros (o algo aún más torpe, si cabe) moviendo la cabeza lentamente a todos lados y manteniendo en alto con su mano, de la forma más ridícula, un mando con un botón, que pulsa frenéticamente de vez en cuando. Además, cuando hay que afinar la puntería, empiezan a decir que "sí" o que "no" con la cabeza con un empeño digno de elogio, y finalmente cuando les quitan los cascos lucen una cara de atontamiento que es para morirse de risa. Lo malo es que cuando estás tú con los cascos sabes que estás dando el mismo espectáculo. Pero no por ello vas a renunciar a divertirte, ¿no?

Animado con el paseo espacial paso a otro stand donde unas simpáticas señoritas me ofrecen unas gafas de cartón. "No gracias", dije, "ya tengo mis gafas de sol". Una vez más, estaba metiendo la pata, porque allí dentro Animatica tenía una fantástica pantalla gigante que gracias a las gafas ofrecía imágenes en tres dimensiones. La sensación es muy curiosa; si caminas de un lado a otro manteniendo la vista fija en la pantalla, comprendes que allí hay algún "truco", porque las figuras de primer plano no se desplazan respecto al fondo.

Por lo demás, parece increíble que una pantalla de ordenador sea capaz de representar una imagen que, con ayuda de las gafas, sea tridimensional. Supongo que algún día esto llegará a las consolas. Espero que ese día no esté muy lejano.

Incluso una de las pantallas te sacaba a ti mismo en tres dimensiones. Si todavía no has descubierto la gran narizota que tienes, sólo necesitas acercarte a un sistema de captación tridimensional. Divertido a tope, garantizado.

Otro stand (esto estaba muy divertido) decía en la entrada: "BREATH". Nadie te echaba el aliento allí dentro; se trataba de una chulada creada por Ulrike Gabriel. Te ponías un cinturón (algo rarillo, todo hay que decirlo; va especialmente a juego con cazadoras de cuero negro, pero con otras combinaciones no me parece tan equilibrado) y en una super pantalla gigante veías una representación tridimensional de... ¿tu respiración? Bueno, era una cantidad enorme de formas móviles extrañamente acompasadas, pero ¿con qué? ¡Claro! ¡Con mi propia respiración! Supongo que si le ponen este cinturón a Michael Jordan el espectáculo de luces debe ser increíble. La gente normal que pasaba por allí conseguía paisajes muy bonitos; era una simbiosis extraña entre la máquina, que ponía las formas, y tú, que añadías el ritmo y el componente dinámico. Debe ser muy relajante para la hora de la siesta, pero como me seguía inquietando el extraño sonido que se oía desde todos los lugares de la carpa, abandoné Breath y pasé por fin a la Vuelta Virtual, de TST y el Desordenador.

Para darte una vuelta virtual sólo necesitas un pequeño artefacto parecido a una cámara de vídeo compacta, como esas que sacan ahora que se te pueden caer en la taza del café. Tiene una pequeña antena (aunque realmente no sé si era eso) que es tu punto de conexión con el

ordenador. Te subes a un pequeño escenario, que tiene al fondo una gran pantalla.

De repente... ¡Un puño gigante me señala! Rayos, me está descubriendo. Será mejor que pase a otro lado del escenario, donde esté a salvo... ¡Nada! El puño me sigue señalando, ¡socorro! ¡Qué vergüenzaaaa! El ordenador sabe siempre dónde estoy, y actúa de acuerdo con mi posición. Lo mismo pasa con la superboca gigante, que era la fuente de los extraños sonidos que antes había oído por todas partes. "Que te como", dice. Será mejor que me acerque, a ver si es verdad. "¡Chuic!". Acaba de darme un beso. ¡Puaj! Claro, esto me pasa por acercarme tanto.

Bueno, después de esta horrorosa experiencia descubrí que se me hacía tarde y que había mucha gente esperando para disfrutar de todas estas maravillas, así que decidí ceder gentilmente el puesto al siguiente (para que se llevara los sonoros megabesos) y me dirigí hacia la salida, pero ¡zas! Si existía alguna forma de detenerme de forma fulminante, era esta, sin duda: otras 28 consolas Megadrive, todas con cartuchos distintos.

¿Pero cómo han descubierto mi punto débil? Es imposible resistirse a esta concentración de consolas. Pasó el tiempo...

- Oiga, ¿usted qué hace aquí?

- Pues ya ve, echando una partidita con la Megadrive. ¿Se apunta?

- Bueno, es que yo soy el vigilante de seguridad y son las cuatro de la mañana. La exposición acabó, ¿sabe?

- ¡Glups! ¿Me deja que termine esta partidita? No dejará que me maten ahora, ¿verdad? Sea bueno...

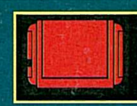


▲ Ya te puedes imaginar que esta foto la hicimos antes de que se abriera la exposición, porque después... la gente no dejaba ver lo que había al fondo: muchas Megadrives.

◄ Esto no es nada; había muchos más fuera. Seguramente Mega Golfo disfrutaría viendo a tanta gente esperando, el muy golfo.

SEGA







PRECIO

POR VIRGIN

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: 1-6
NIVELES: 2
RESPUESTA: EXCELENTE
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

103.000

ORIGEN

Cool Spot es una idea original de juego de plataformas, pero el personaje hace pluriempleo como mascota de la compañía Seven-Up.

CONTROLES



A SIN FUNCION

B DISPARAR

C SALTAR

S PAUSA

COMO JUGAR

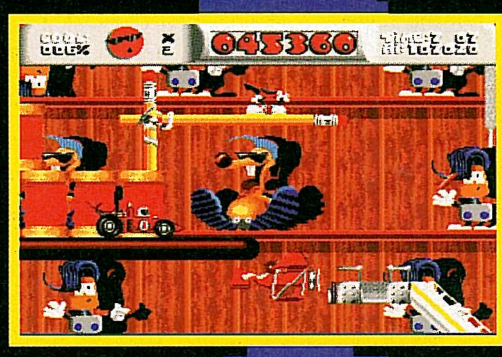
Acción de plataformas estándar: recoge los granos suficientes para liberar al amigo de Cool de la jaula en la que están encerrados en cada uno de los 11 niveles.

Los granos viven una existencia muy poco habitual. Durante muchas semanas ninguno es visible, entonces el día anterior a una fiesta o a una entrevista de trabajo, una tribu se asienta por toda tu cara. El grano es bastante exigente con el lugar en el que desea que esté su casa. Oh, no, no en algún lugar discreto detrás del cuello, eso es demasiado bueno para él. Prefiere plantar su tienda justo entre los ojos o en el puente de tu nariz, donde crece y surge con un color amarillento horrible.

Cuando recordamos todo esto, podríamos simpatizar con Wild Wicked Willy Will y su deseo de capturar una panda de estos molestos colegas. Pero la sociedad actual parece haber abandonado los castigos, incluso para crímenes como el afeamiento indecente y con premeditación. Así, debes ayudar a Cool Spot en su búsqueda para liberar a sus pustulosos compañeros, que esperan atrapados en la playa, el cuarto de baño y la habitación de los niños. Pero a pesar de ser una historia que habría levantado en armas a la brigada de la belleza, ¡es asquerosa diversión a tope!

COOL





▲ ¡Hey! ¿No son esos smarties rojos los que se supone que son malos para ti?

PREPARADOS, GRANOS

Las instrucciones de este juego son bastante sencillas y aparecen en una pantalla antes de que el juego comience:

'ENCUENTRA ESTOS, DISPARA A ESTOS'

Los granos están encerrados al final de los niveles, normalmente después de un viaje largo hacia arriba y a la derecha. Cuando llegues allí, dispara a la cerradura de la puerta de la jaula para liberar al grano que estuviera dentro.

'BUENO'

Hay algunas cosas que recoger en forma de botellas de Seven-Up. Reviven a Spot deshinchado en la parte de arriba de la pantalla, que representa el nivel de energía. Algunas veces al disparar a un malo aparece una botella. En raras ocasiones encuentras un 1-up.



'MALO'

Inevitablemente, hay muchas cosas malas que tratan de bajar la fenomenal media de Spot. Las minas son sólo uno de los problemas. También están los cangrejos, caracoles, gusanos, bandidos, etc.

'SIGUE ESTOS'

Mira cómo los cool spot se transforman en manos que apuntan, que te dirigen hacia la jaula. En los niveles altos la posición del grano atrapado puede no ser tan fácil de adivinar.

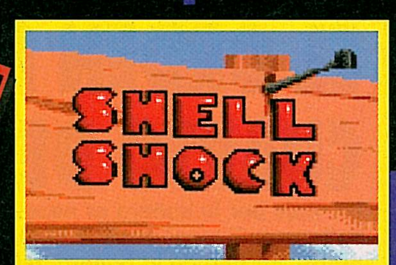
'RECOGE ESTOS'

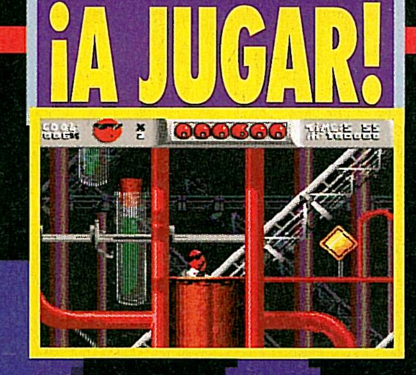
Recoger granos es una tarea fundamental. Sólo podrás liberar a uno que esté cautivo cuando hayas recogido 60. Los granos que brillen o tengan símbolos de Virgin valen más que uno solo. Supera el 85% y obtendrás una vida extra.

¡A JUGAR!









...L SPOT

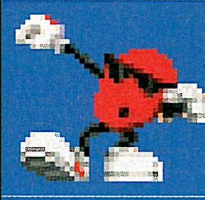
COGE LA BOTELLA

La vida adicional está dentro de una botella de gaseosa. Es básicamente recoger granos, disponiendo solamente de un minuto para reunir todos los que puedas. Los premios auténticos están en la parte de arriba de la pantalla, a la que puedes llegar utilizando las burbujas de gas como escalera, aunque explotan tan pronto como les pones el pie encima.



▲ *¡Jiu, jiu! Puedo ver el color de tus calzoncillos, Spot.*

COMENTARIO



GUS

¡Absolutamente extraordinario! Justo cuando ya estaba yo harto de los juegos de plataformas, llega Cool Spot para recordarme lo buenos que pueden llegar a ser. Hay similitudes con Mick and Mack, y superficialmente los juegos son iguales. Disfrutan de la misma cantidad de presentación perfeccionada y excelente. Pero Cool Spot es mucho más divertido que Global Gladiators. Cada nivel tiene la combinación justa de frustración y recompensa, y el incentivo de la partida adicional te obliga a buscar todos y cada uno de los granos. La vida extra en sí es un excelente detalle, que aleja lo justo esa perspectiva del 100% que queda justo fuera de tu alcance. Como puedes ver por ti mismo, los gráficos son brillantes, incluso en comparación con los estándares siempre en ascensión de los juegos de Megadrive. El sonido es también bueno, tanto la música como los efectos. Pero no sólo la fachada es lo que lo convierte en el megajuego que es: Cool Spot produce esa sensación de que nada más coger el joypad es fenomenal.

LAS MARISMAS DEL ACNE

El mundo de Spot es un lugar curioso de malos emparejamientos e inverosimilitudes. Sólo tienes que echar un vistazo a cuatro de sus regiones:

LA VIDA ES UNA PLAYA

Un horrible montón de cangrejos espera a Spot cuando atraviesa las dunas. El mayor obstáculo al que se enfrenta es una tumbona metálica. Los cangrejos ermitaños te enseñarán sus calzoncillos si les haces salir de sus conchas puntiagudas. El final del nivel está arriba en una nube de globos de helio.



▲ *Aw, no quiero volver a estar otra vez en el medio.*

PRESION EN LOS MUELLES

Donde los ricos tienen atracados sus yates, Spot vaga por la mohosa madera de los malecones, escalando amarras y evitando gusanos. Todavía más peligro le plantean las perlas saltarinas del Rey Almeja. Los peores de todos son los pescadores descabezados, que parecen crecer de la madera.

◄ *Debes tener cuidado, Spot. Te puede salir una buena irritación si te rozas mucho con esas cuerdas.*

INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

¡A JUGAR!

COMENTARIO

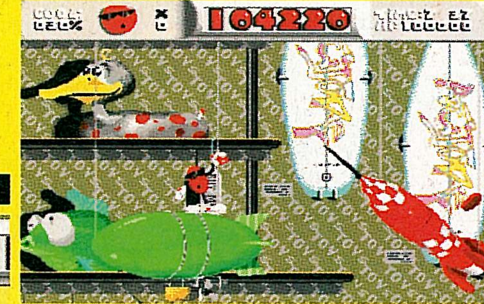


RAFA

Básicamente, esto es lo que Global Gladiators debería haber sido. Cool Spot impresiona inmediatamente con sus gráficos casi de dibujos animados. La animación del mismo Spot es sorprendente y la definición de los fondos hace palidecer a muchos juegos de la Super NES en comparación. El juego en sí es rápido, divertido y muy difícil. Lo completé tras jugar durante varios días, pero fue muy difícil (y a mí no me van mucho ese tipo de juegos). Algunos de los niveles, como el del tren y el baño están tan fenomenalmente diseñados que acabas increíblemente frustrado (pero simplemente TIENES que seguir jugando). La vida extra es también excelente. Rebotar en el interior de una botella de gaseosa sobre las burbujas es una idea maravillosa y te ves constantemente tratando de mejorar tu marcador anterior y localizar la continuación extra. Cómprate Cool Spot: está muy por encima de toda su competencia.

EL ORDEN EN EL CUARTO DE BAÑO

Un viaje por la bañera es necesario, y de verdad que es peligroso. Si tocas el agua te mueres, y las ranas intentan tirarte. Encima de la bañera tienes además montones de globos, platillos volantes y cohetes espaciales. La razón por la que están ahí es un misterio, pero seguro que son un verdadero incordio para alcanzar la jaula.





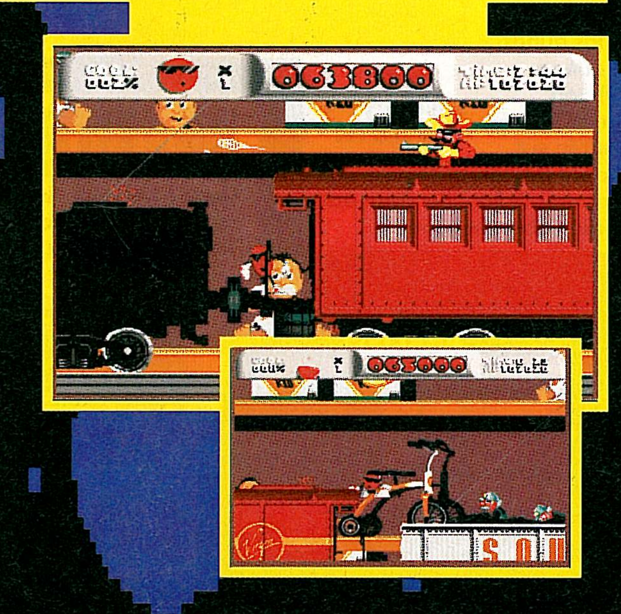
▲ *Ouch, no quiero estar más en el medio.*

▼ *Oh, gran granulosidad. Acudo en tu presencia, mi señor.*



LOCOMOCION

Spot hace un viaje en tren en su intento por salvar granos. Este expreso pertenece a los bandidos, ya que en todos los vagones hay algún gringo disparándote con su rifle. A medida que avanza por el fondo, Spot se encuentra con animales hinchables de goma, además el nivel adquiere un aspecto más psicodélico.



VENTILACION

La cruzada de Spot le lleva a un siniestro embrollo de conductos y pozos de ventilación. Es difícil encontrar un trozo llano de terreno, ya que los empinados conductos tratan de llevarle siempre hacia abajo. Los pozos de ventilación hacen retroceder a Spot y en los tubos están ocultos la mayoría de los granos. No hay malos, por lo que este es un nivel básicamente contrarreloj y de hábil control.

PRESENTACION — 89

▲ Hay una buena selección de niveles, una buena prueba de sonido y una personalización del logotipo de Sega.
▼ Tenían que haber incluido un modo de dos jugadores.

GRAFICOS — 94

▲ La animación de Spot es superfluida, en todos sus movimientos. Los fondos son sencillamente brillantes. Es uno de los mejores juegos para Megadrive.

SONIDO — 90

▲ Una parte de la música te deja preguntándote anonadado cómo pueden meterse bongos y armónicas en la Megadrive.
▼ El pitido de cuenta atrás.

JUGABILIDAD — 92

▲ Cool Spot te agarra como un vicio desde la primera vez que juegas. Prepárate unas bebidas y bocatas para una semana antes de empezar.
▼ Algunos de los niveles resultan muy frustrantes.

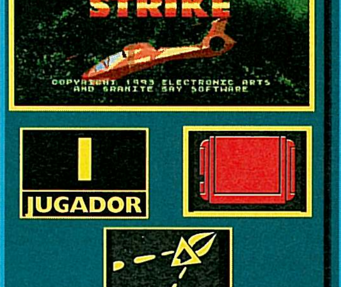
DURACION — 88

▲ Once niveles tope, con algunos megadesafiantes. Es divertido de repetir.
▼ Demasiadas vidas extra y energía distribuida, en mi opinión.

GLOBAL — 90

Spot se ha ganado el derecho a llamarse extraordinario. Los jugadores de plataformas se van a poner como motos. Este va a ser uno de los mejores juegos para Megadrive del año.


SIGNIFICA MUCHO, ES DURO Y AL TANTO CON LOS GOLPES BAJOS.
Bienvenido al mundo de...
En el cuadrilatero la lucha significa mucho, es dura y no hay sitio para los pusilánimes. Aprovéchate de las esquinas y cuidado con los golpes bajos, puesto que no hay reglas. Sobrevivir y el premio final es todo lo que importa. Este es el mundo de Pit-Fighter. ¡Lo que la Master System ha estado esperando!
SEGA™
from
DOMARK
PIT-FIGHTER
BUZZ
HEAVY
KATO
MAD MILES
KO's
TIME
ANGEL
DOMARK
SEGA™
Master System™
Sega est une marque de Sega Enterprises Ltd.
Pitfighter © 1990 Atari Games.
© 1991 Tengen Inc.
Tous droits réservés.



1 JUGADOR

PRECIO	£39.99
POR	EA
DESDE	JUNIO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACION: CONTRASEÑA
NIVELES DIFICULTAD: 1
RESPUESTA: INCREIBLE
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

CAMPAÑA 2 TERMINADA

ORIGEN

Jungle Strike es la continuación del juego más emocionante de EA hasta el momento: Desert Strike

CONTROLES



A Disparar Hellfire

B Disparar Hydra

C Disparar cañón

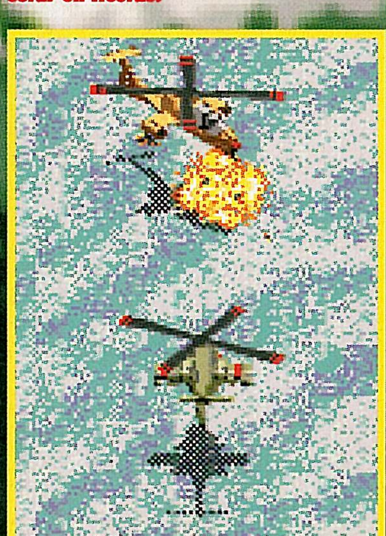
S Comienzo y pausa

COMO JUGAR

Cada campaña tiene distintas misiones que generalmente requieren que aniquiles al enemigo y rescates a aliados prisioneros.

JUNGLE

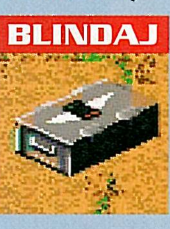
▼¡Guau! Dos helicópteros por el precio de uno, y además el de arriba parece estar en fiestas.



PARA RECOGER

A medida que juegas, utilizarás los suministros de tu helicóptero: blindaje, combustible y munición. Afortunadamente, tu helicóptero está equipado con un gancho que permite recoger suministros adicionales, e incluso personas.

BLINDAJ

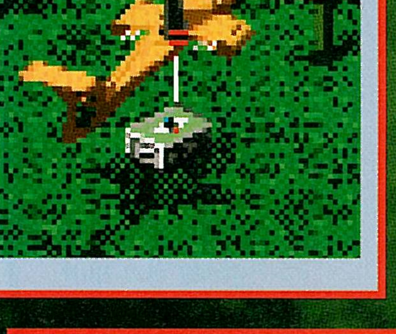


COMBUST



MUNICIO





Unos timbres de alarma en el Pentágono suenan cuando una pequeña isla de América del Sur sufre el barrido de una explosión nuclear. Afortunadamente, el servicio de espionaje de EEUU ha estado estudiando la zona en profundidad y los satélites han revelado al culpable. ¿Quién podía ser? Pues nada menos que el hijo del malvado de Desert Strike, el General Kilbaba. El tipejo se ha aliado con un importante traficante de droga de América del Sur (conocido como el señor de la droga) que recientemente ha escapado de una prisión de Florida.

La impresión general es que estos dos malvados individuos no preparan nada bueno. Posteriores investigaciones han confirmado que desarrollan un plan para destruir los Estados Unidos de América (ya ves). Pero ese último informe de espionaje vino de la propia Casa Blanca, desde donde es posible ver cómo los terroristas despliegan sus tanques y lanzan sus cohetes.

Tú (sí, tú) eres la persona elegida para detener el ataque en Washington. A partir de aquí, es cosa tuya la tarea de seguimiento de Kibaba y el señor de la droga a través de ocho campañas llenas de táctica, movimiento total en pantalla y acción a tope.



Tu helicóptero Comanche tiene tres tipos distintos de armas disponibles. Son estas:

MISIL HELLFIRE: El arma más potente es el misil Hellfire; dos son suficientes para acabar con un tanque Sherman, tres para un helicóptero de combate Apache. En tu helicóptero caben nueve.

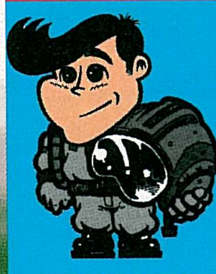
COHETES HYDRA: Probablemente el armamento más útil que llevas a bordo. Un Hydra lleva suficiente potencia como para destruir una torre de observación enemiga. Llevas sesenta Hydras.

CAÑON: En las primeras misiones, terminarás utilizando los Hydras, pero cuando tengas un copiloto decente, el cañón se convertirá en un arma de gran versatilidad. Cuentas con una carga de mil balas.

STRIKE

¡A JUGAR!

COMENTARIO



RIQUI

¡Jungle Strike me ha sorprendido! Este cartucho de 16 megas está bien aprovechado de verdad, con campañas que son como el doble respecto a las originales. Existe gran variedad en el juego; desde rescatar al presidente, recuperar armas nucleares y recoger a presos civiles hasta cubrir campos de refugiados de las NU. Todas las misiones requieren un ligero trabajo de planificación; el método no consiste en llegar y aplastar. El método de control también es fabuloso. Utilizando la inercia del helicóptero, puedes conseguir increíbles maniobras durante el combate. Contar con un copiloto decente puede ser la salvación; es como tener el joypad con el mejor disparo automático del mundo. Los vehículos extra son una gran idea; mi preferido es el Stealth Fighter (por lo duro que es). Podría seguir echando piropos al juego eternamente. Baste con decir que Desert Strike fue un clásico de Megadrive. Pero Jungle Strike es más grande, mejor y mucho más interesante. El mejor juego para Megadrive sin duda alguna; el mejor logro de EA.

MEGA JUEGO

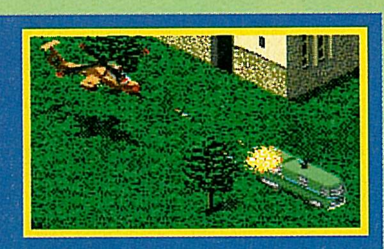
SUPER GANCHO

En cada nivel hay un super gancho. Cógelo y el sistema de poleas y gancho del Comanche mejorará automáticamente, permitiéndote coger el doble de suministros.



A LAS ARMAS









▲ *Perdone, buen hombre... ¿tiene usted fuego?*



▼ *Vuela sin reparo sobre el jardín de la casa. ¿Estropeará las margaritas?*



¡A JUGAR!



▲ Te he dicho una y mil veces que tienes que dejar la habitación ordenada. ¡Mira qué desastre!

VA DE TRA

Tu helicóptero Comanche, último grito de la tecnología bélica, es más que suficiente para tratar con las varias

HOVERCRAFT: Se utiliza en la segunda campaña para cruzar el puente que el Comanche no puede pasar. Es perfecto para la guerra naval; lleva cohetes, un cañón de buen calibre y, lo mejor, minas. Estas te permiten destrozar los destructores enemigos simplemente dejándolas caer en su trayectoria.

MOTOCICLETA ESPECIAL: La campaña cinco requiere el uso de una motocicleta. Se trata de una moto como otra cualquiera, pero con un pequeño extra en forma de lanzador de misiles. El equipamiento también incluye cañón y minas de tierra.

F-117 STEALTH FIGHTER: El señor de la droga ha robado un Stealth Fighter. Localízalo y después súbete en él para destruir los campos de drogas de la campaña siete. Armado con bombas convencionales, misiles AIM-92 y un potente cañón, impone

COMENTARIO



JAVI

¡Controlar armas super destructivas! Miles de balas de munición para gastar. Enormes hordas de terroristas para aniquilar (de verdad que se lo merecen). Campos de drogas para bombardear, puentes totalmente destruibles, puestos antiaéreos, tanques y motocicletas. Lo más divertido que existe aparte de compartir el saco de dormir con Cindy Crawford. Al contrario que otras continuaciones de EA aparecidas hasta el momento, Jungle Strike mejora realmente la fórmula original: el doble de grande, mejores gráficos y sonidos, más variedad, muchas misiones y escenarios, nuevos vehículos y un planteamiento que opone un mayor desafío. Hay mucho más que ver y también es más difícil. El mejor juego de disparos para Megadrive, absolutamente esencial en tu colección de cartuchos.







CAMPAÑA 1 WASHINGTON



Los terroristas invaden Washington, destruyendo monumentos nacionales. Debes sacarlos de allí y asegurarte de que el presidente llega a la Casa Blanca sano y salvo.

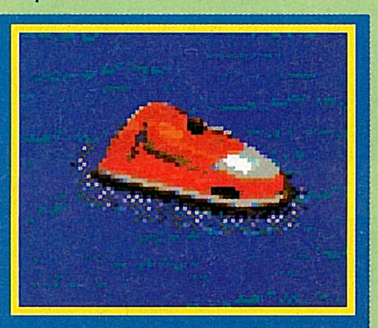
CAMPAÑA 2 SUBMARINOS



Allá va el suministro de plutonio de Kilbaba. Pilla un hovercraft, destruye su flota y recupera el plutonio. Después tendrás que cargarte una nutrida flota de submarinos antes de volver a casa por la merienda.

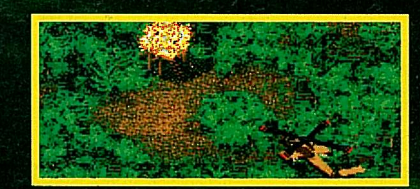
...ANSPORTE

misiones de Jungle Strike. Sin embargo, en algunas campañas tendrás que utilizar transportes especialidados.



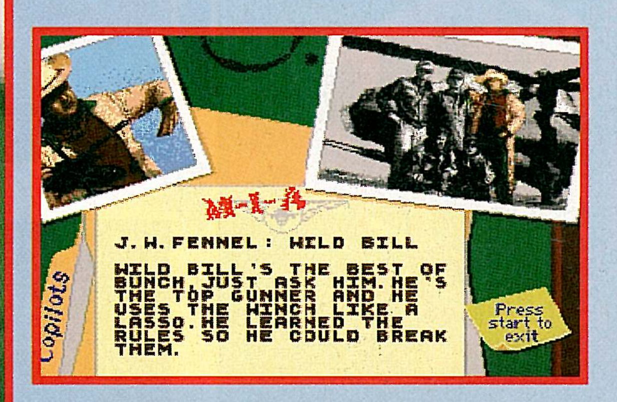


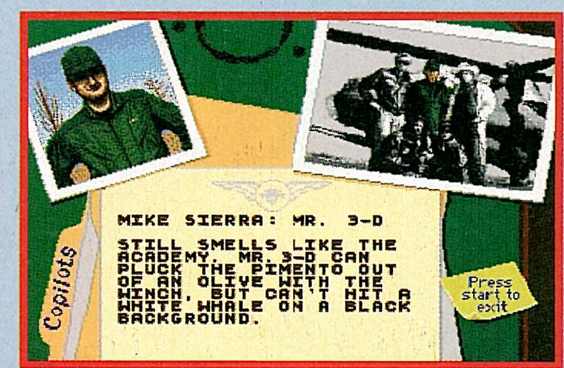




JUNTOS CONTRA EL DELITO

Al principio del juego podrás elegir qué copiloto te ayudará en la siguiente misión. El copiloto controla el gancho del helicóptero y las armas. Comprobarás que algunos de los copilotos están "MIA" (desaparecidos en combate); rescátalos en posteriores campañas y aprovecha su talento.

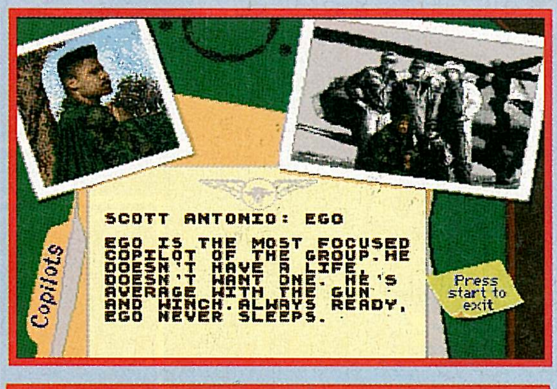


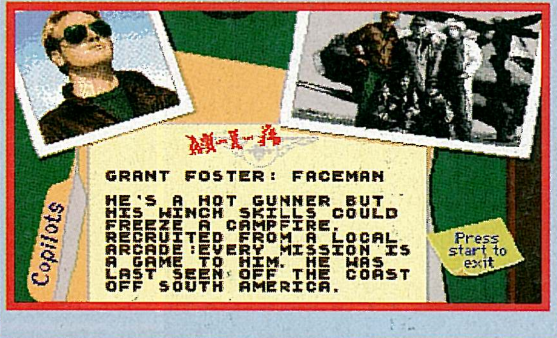




▲ *Cuélate en todos los lados con tu avión invisible, pero sin que te vean*







EN TIERRA

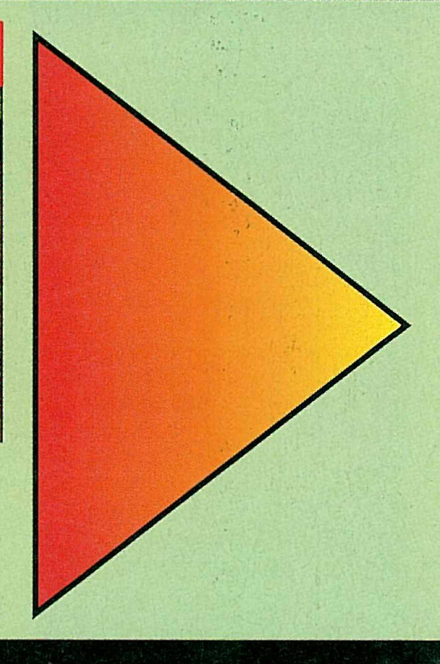


Limpia una zona de aterrizaje y después dirígete a un campo de entrenamiento enemigo. Cuidado con los tanques y los cañones enemigos. Destruye las unidades de radar móviles y trata de recuperar un reactor nuclear robado.

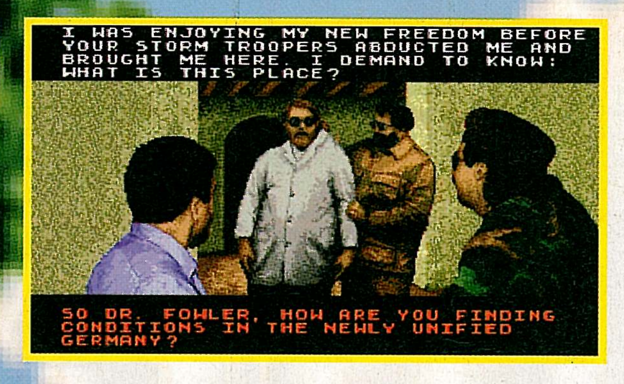
DE NOCHE



Es necesario desarrollar una operación nocturna con varios objetivos: primero, dstruir una flota de helicópteros enemigos y después rescatar a algunos prisioneros y científicos apresados. Pasa una tarde agradable destruyendo plantas de armamento enemigas y captura al general enemigo. Por seguridad, vaya.







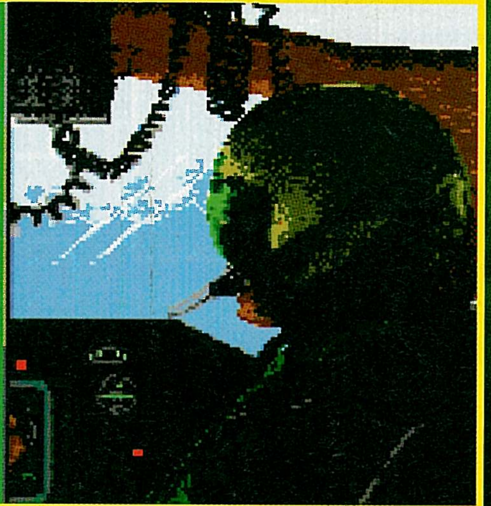


COMENTARIO



¡Fiu! ¡Vaya juego sugerente! No soy un admirador de la primera parte, el popular Desert Strike, puesto que lo encuentro algo repetitivo y limitado (sólo tienes un helicóptero y cuatro niveles). Pero Jungle Strike es algo completamente distinto. Con más del doble de niveles, llenos de variedad, y cuatro naves diferentes para pilotar, este juego tiene el primer puesto. Después de unos minutos te acostumbras a los controles, te quedas pegado y pronto quedas completamente integrado en una guerra contra terroristas, rescatando rehenes y protegiendo el orden. Gráficamente, el juego es perfecto y los efectos de sonido y música consiguen una atmósfera intensa de intriga y suspense. No es fácil; tiene un nivel de dificultad que te tendrá pegado siglos hasta que termines. Es una pena que no se pueda tener tanta ligereza de gatillo como antes; si por ejemplo destruyes un precioso monumento nacional, te mandan de vuelta a casa y el juego termina ¡¡injusticia!. Este juego es posiblemente lo mejor en disparos para Megadrive.





CAMPAÑA 5 EN LA CIUDAD



San Puloso está tomada por el señor de la droga y sus tropas. Ve allí y destruye las prisiones. Toma a los supervivientes al campo de las NU antes de pasar a las plantas de producción de drogas. Luego destruye el suministro y arremete contra el señor de las drogas.

CAMPAÑA 6 FORTALEZA NEVADA



Wild Bill, el mejor copiloto, está retenido en un campo de prisioneros. Búscalo y llévatelo antes de destruir la fortaleza subterránea. Ten cuidado; aunque el paisaja parezca sin vida, está repleto de tanques Sherman y tropas enemigas.





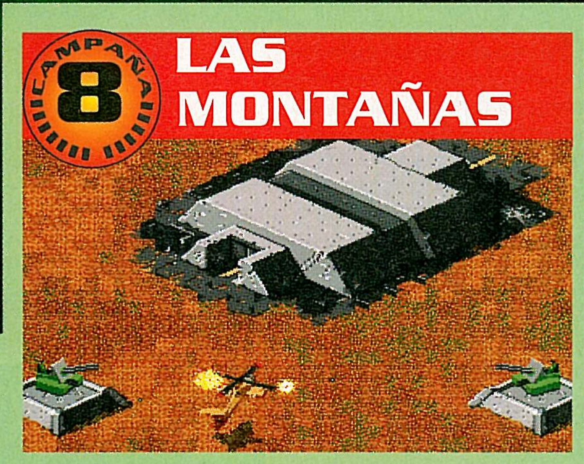
▲ *Cuidado con mis bonitos monumentos o te irás corriendo a casita. Así de claro.*



▶ *¡Greyskull! Ah, cabezas rapadas, ahora me ocuparé de vosotras ¡preparaos!*



CAMPAÑA 8 LAS MONTAÑAS



Kilbaba y el señor de la droga están en sus respectivos escondrijos de montaña. Abrete camino más allá de las torres de control y los puestos fuertemente defendidos con tomahawks y destruye a esta pareja de malvados ¡si puedes!

CAMPAÑA 7 OPERACION



El enemigo ha capturado un Stealth Fighter. Recupéralo y utilízalo para destruir los campos del señor de la droga, sus misiles patriot y el arsenal nuclear. Si pensabas que el enemigo era molesto en anteriores campañas, prepárate.

CAMPAÑA 9 CENSURADO

A pesar de los esfuerzos de las anteriores campañas, el señor de la droga y su compañero están vivos y destruyendo la paz mundial. ¡Detenlos! No queremos ser concretos con esta campaña porque nos ha costado años llegar aquí y no te lo vamos a contar a la primera.

PRESENTACION 98

▲ Carga más escenas intermedias que Desert Strike y todas son de alta calidad. La presentación y las opciones son inigualables.

GRAFICOS 95

▲ ¡Increíble! Gran variedad en todos los niveles, sprites y buena animación, junto con excelentes fondos.

SONIDO 94

▲ Buena música para las escenas intermedias y en pantalla; está muy trabajada. Los efectos de sonido son fantásticos, con bastantes cortes digitalizados.

JUGABILIDAD 96

▲ Jungle Strike es fácil de conocer y adictivo hasta el máximo. El método de control es perfecto; jugar es un verdadero placer.

DURACION 94

▲ Nueve campañas que hacen de este juego dos veces más grande que Desert Strike. Incluso cuando hayas terminado el juego, te gustará volver para mejorar la puntuación.

GLOBAL 96

Uno de los juegos Sega de mayor calidad que puedes comprar en este momento. Jungle Strike es el mejor programa de disparos que hemos visto; lo mejor desde Ecco the Dolphin.

FLASH BACK

1 JUGADOR

PRECIO TBA

POR US GOLD/DELPHINE

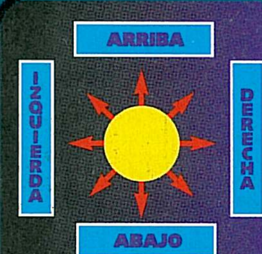
DESDE MAYO

OPCIONES
CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: ALTA

1ª PUNTUACION
NIVEL 1 COMPLETO

ORIGEN
Flashback es un juego de plataformas original. Otro fenomenal trabajo de Delphine.

CONTROLES



A Hablar/correr/disparar pistola.

B Utilizar objeto.

C Preparado cañón Holster.

S Inicia y detiene el juego.

COMO JUGAR
Guía a Conrad por los niveles de plataformas, matando alienígenas y resolviendo complicados rompecabezas.

MEGA JUEGO

¿Qué harías si tu proyecto científico de fin de carrera revela que una raza de alienígenas se está infiltrando en la sociedad de la tierra? Esta es exactamente la situación en la que se encuentra el héroe de este juego, Conrad Hart. Su proyecto, que mide la densidad molecular, revela que cientos de personas no son humanas en absoluto (son alienígenas ¡decididos a dominar el mundo!).

Conrad decide que debe investigar un poco más. Sin embargo, antes de que pueda presentar sus descubrimientos a las autoridades, los alienígenas se enteran de sus investigaciones y (no podía ser de otro modo) deciden matarlo sin piedad.

Después del primer intento de los alienígenas de matarlo, Conrad decide asegurarse, y para ello graba toda su memoria y se la envía a su amigo Ian, que se encuentra en la luna de Titán. Poco después, los alienígenas lo secuestran y le borran por completo la memoria (por alguna razón). Pero entonces llega la orden del alienígena supremo (¡que exige la inmediata ejecución de Conrad!).

Afortunadamente, se las arregla para escapar y robar una pistola, pero mientras emprende el vuelo en la distancia en un aerociclo que también ha robado, los alienígenas le dan caza y le derriban. Conrad sobrevive al accidente, pero está solo, desorientado y preguntándose qué demonios está pasando. Tu misión es ayudar a Conrad a recuperar su memoria donde Ian y después a desbaratar el terrorífico plan de los alienígenas, que podría amenazar la seguridad de toda la galaxia.

▲ *¡Señora! ¡Espere, por favor! ¡Debe decirme donde compró ese delicioso abrigo rosa!*

NIVEL UNO: LA JUNGLA

Conrad recupera la conciencia en las selvas de Titán (¡un terreno peligroso, lleno de alienígenas locos!). También se suman a la cacería una serie de robots-sonda, enviados por los alienígenas para destruir a Conrad. Sólo utilizando a tope la escasa tecnología de que dispone podrá Conrad sobrevivir. Un gran salto en un abismo lleva a Conrad a la ciudad subterránea de Titán.

DATOS DE LA JUNGLA: la jungla es el lugar en el que deberás aprender cuáles son exactamente las limitaciones de las fantásticas habilidades físicas de Conrad. Utiliza las plataformas para aprender cómo saltar correctamente y emplea los alienígenas y los robots-sonda para practicar tu puntería.

comentario



RAFA

Tuve el privilegio de tener acceso a una primera versión de Flashback hace algunos meses (y todavía ahora sigo jugando, ¡imagínate si es bueno!). Te sorprenderás con los gráficos del juego. Como puedes ver en las ilustraciones de estas páginas, son totalmente diferentes de todos los demás juegos existentes para Megadrive, tal es su estilo único. Pero lo que estas imágenes no pueden mostrarse en absoluto es la impresionante excelencia de la animación, ¡es totalmente increíble! El mismo Conrad es una obra maestra de la animación (el ámbito de sus habilidades es sorprendente). Tampoco el juego es sencillísimo (el modo FACIL es bastante complicadillo, pero posible insistiendo un poco). El modo NORMAL es muy diferente, con muchos más enemigos que derribar (¡lo que le añade todavía más acción!). Flashback es uno de los mejores juegos para Megadrive a los que he jugado en mucho tiempo (si buscas un juego de arcade-aventura incomparable, esta es tu elección, sin duda).



▲ ¡El otro día me pasó exactamente lo mismo!



▲ Oh, cajita. ¡Cuánto te quería yo!



▲ ¡Dios mío! ¡Pantallas rojizas asesinas!



▲ Una botella de su mejor licor, camarero.

NIVEL DOS:
LA CIUDAD SUBTERRANEA

Con su memoria borrada, Conrad está perdido casi por completo hasta que da con el laboratorio subterráneo de su amigo Ian, que se las arregla para restaurar su memoria. Al conocer la urgente situación de la tierra, Conrad decide dirigirse a casa. Sin embargo, antes de nada necesita papeles falsos. Desgraciadamente, para eso hace falta mucho dinero (¡por lo menos 1.500 créditos!). La única forma de que Conrad consiga el dinero es trabajando, primero como mensajero, después como mercenario, enfrentándose a increíbles riesgos para poder obtener los deseados papeles.

DATOS DE LA CIUDAD: la ciudad de Titán es un nivel muy intenso, rebosante de asaltantes letales y policías corruptos en busca de sangre.



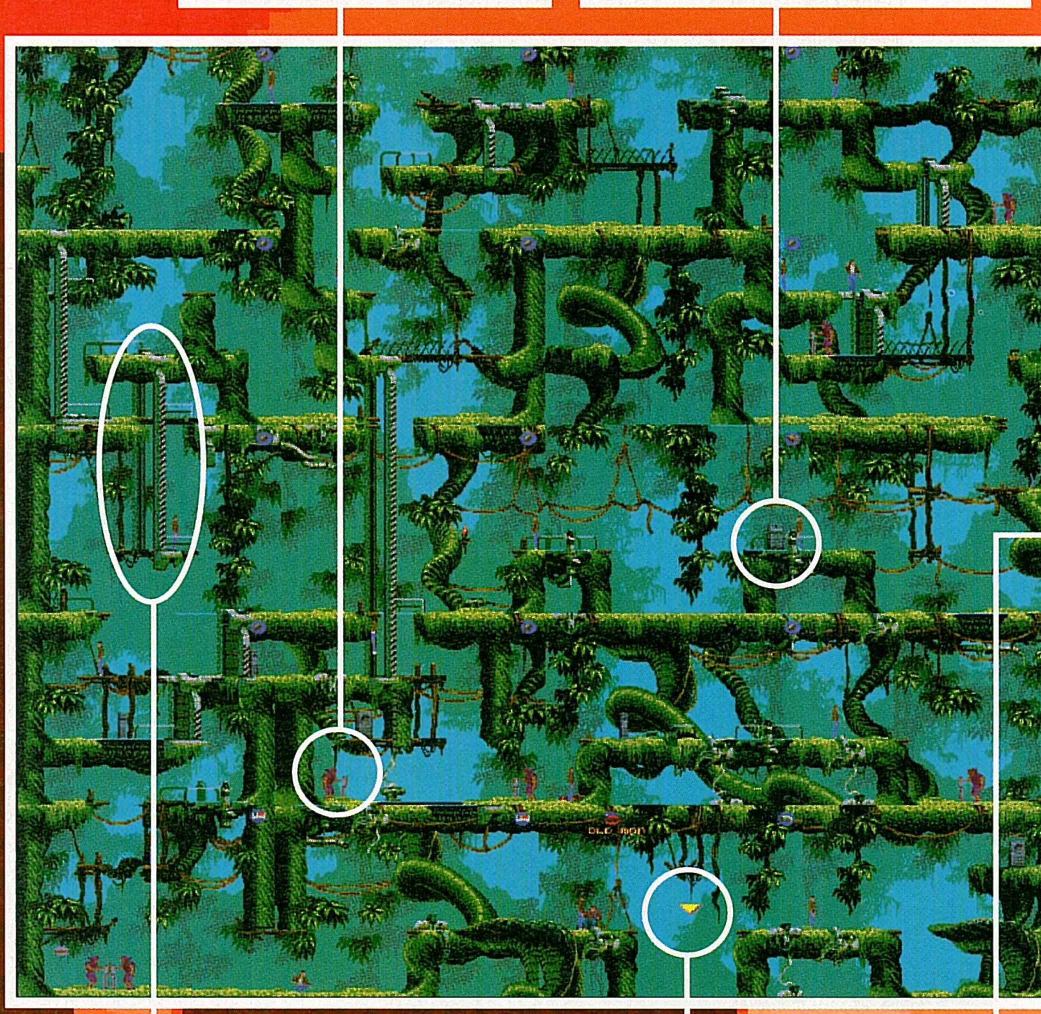


▲ ¡Trágate esto, engendro a reacción de la trompeta del diablo!

EXAMEN DETALLADO DEL NIVEL UNO DE FLASHBACK: LA JUNGLA

Este nivel de jungla está infestado de estos guardianes púrpuras. Bastará un disparo de tu pistola para destruir a uno de estos diablos xenomórficos.

Para cruzar el abismo de la izquierda, Conrad tiene que encontrar el cartucho llave adecuado. Sin embargo, incluso entonces, tendrá que encontrar la manera de recargar su energía...



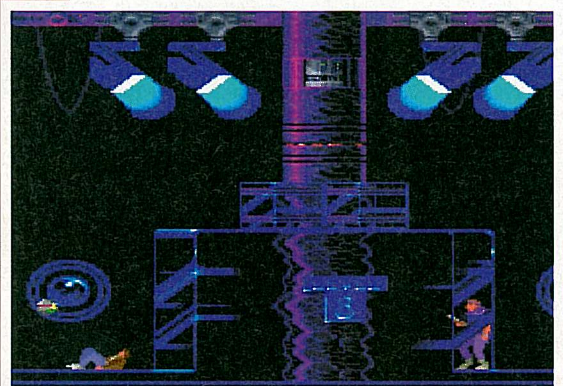
Estos elevadores le permiten a Conrad acceder a la parte superior del nivel. Los sensores permiten a Conrad llamar al elevador al nivel en el que se encuentra.

¡El final del nivel! Asegúrate de comprar un cinturón anti-gravedad antes de saltar este abismo hacia el nivel dos del juego.

Cada vez que Conrad es alcanzado, pierde energía de su escudo. Utiliza una de estas máquinas para recargarlo.

NIVEL TRES: LA TORRE DE LA MUERTE

Por fin en posesión de sus papeles, Conrad se entera de que la única forma de conseguir un billete para la tierra es participando en la Torre de la Muerte (un espectáculo televisivo al estilo de "El Fugitivo", donde los concursantes mueren de formas horribles si caen en manos de robots atacantes, empleados de la Torre de la Muerte o incluso minas), donde su premio (un vuelo a la tierra) le espera.



DATOS DE LA TORRE DE LA MUERTE: la Torre de la Muerte es un edificio circular, lo que significa que si Conrad va en una dirección, al final termina donde empezó. Cruzar todo el nivel, esquivar los peligros y activar las palancas es la clave para superar la prueba.



▲ ¡Ay! ¡Deja de disparar a ese pobre arbolito!

NIVEL CUATRO: LA TIERRA

Conrad vuelve a la tierra, sólo para descubrir que su aparición en público en la Torre de la Muerte ha alertado a los alienígenas de su presencia. Por ello, a nuestro héroe no le sorprende que le envíen una comitiva de bienvenida. Abriéndose camino a través de los xenomorfos, Conrad alquila un taxi, decidido a colarse en la fiesta privada de los alienígenas en su cuartel general. Sin embargo, mientras escuchaba en secreto el diabólico plan del enemigo, Conrad es capturado y encerrado en la cárcel.

DATOS DE LA TIERRA: este nivel está repleto de acción y disparos, con alienígenas y robots-sonda en cantidad (todos ellos esperando su destrucción, ¡claro está!). La misión de Conrad es esquivar a los enemigos hasta alcanzar la base enemiga.

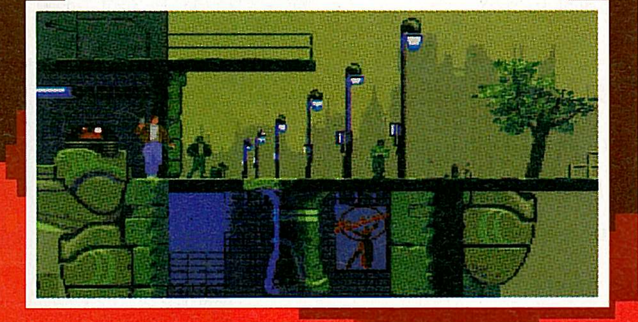
NIVEL CINCO: LA BASE ALIENIGENA

Encerrado en la base de los alienígenas, Conrad decide que debe salir de la cárcel. Justo cuando uno de los xenomorfos llega para llevárselo al interrogatorio, Conrad se lo carga descaradamente, haciéndose con un arma de fuego. Sin embargo, entre nuestro héroe y el siguiente nivel están algunos de los rompecabezas desintegradores más complicados que puede ofrecer el juego. ¡Un movimiento en falso y será convertido en átomos!

DATOS DE LA BASE ALIENIGENA: este nivel le proporciona a Conrad uno de los componentes de su equipo más útil (un transportador de materia). Lanza el receptor donde quieras y activa el transmisor y serás transportado instantáneamente a la posición del receptor. Esto es bastante útil para superar abismos grandes o grandes distancias.



▲ *¡Hey tío, devuélveme lo que es mío!*



NIVEL SEIS: EL CRUCERO ALIENIGENA

Conrad ha logrado llegar al centro de las operaciones alienígenas (su misión, destruir el enorme generador de energía que los diabólicos seres han creado). Pero la pregunta es, ¿cómo?

DATOS DEL CRUCERO: este nivel nos permite ver por primera vez a los alienígenas en su forma real. Son seres de formas cambiantes similares al T1000 de Terminator II. Además, en su forma de gota, son capaces de pegarse a paredes y techos (lo que dificulta mucho las cosas a Conrad). Afortunadamente, sólo pueden atacar a Conrad transformándose en humanoides, lo que le da tiempo a nuestro héroe de atacar.

COMENTARIO



JULK

Avanzando enormemente el género de persia juegos de tipo Prince of Persia, Flashback es un juego realmente sorprendente. Los gráficos son lo primero que te deja de una pieza. Las secuencias iniciales son absolutamente maravillosas, con unas escenas de cine totalmente animadas que no quedarían fuera de lugar en un juego para Mega-CD. Los gráficos internos del juego son también fabulosos. La animación de las figuras es fluida y absolutamente realista y los fondos son sorprendentes, evocando una atmósfera maravillosa. Todo esto caería en saco roto si fallase en jugabilidad, pero afortunadamente los programadores le han dedicado tanta atención a este aspecto del juego como al visual. Permitiéndote entrar lentamente en la acción con un primer nivel bastante sencillo, en el que aprendes todos los movimientos diferentes y las habilidades del personaje principal, el juego rápidamente pasa a una mayor dificultad con otros cinco duros niveles que ponen a prueba tanto tu cerebro como tus reflejos. Pero aunque Flashback es un juego totalmente brillante, no puedo recomendárselo absolutamente a todo el mundo. Es un juego que requiere muchas horas de práctica y mucho pensar, y creo que los admiradores de la acción arcade pura y dura podrían encontrarlo un poquito lento y no lo bastante apasionante como para justificar la enorme cantidad de atención necesaria para terminar el juego (muy parecido a Ecco the Dolphin). Si buscas el juego más desafiante, complicado y original y poco habitual de los juegos de aventura detallados que requiera la utilización de tu cerebro además de tu joystick, aquí lo tienes.

ANIMACION FANTASTICA

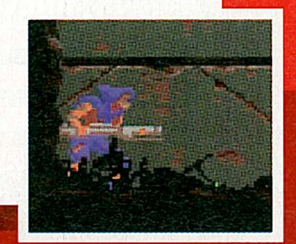




▲ *¡Oh Tarzán, Tarzán!*

Como cualquiera que haya visto Another World puede testificar, Delphine son los maestros de la animación. Han ampliado su experiencia en Flashback. Cada uno de los personajes principales está fenomenalmente animado, lo cual le proporciona una increíble atmósfera de vida a las pantallas. El efecto es sorprendente (¡hace que incluso Another World se quede atrasado en comparación!).





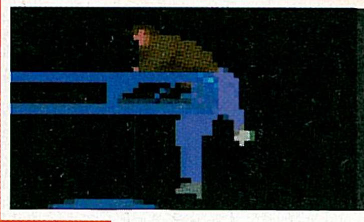
¡A JUGAR!

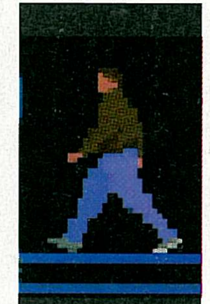
COMENTARIO



RISI

¡Guau! Pensé que Another World era casi tan bueno como los gráficos de la Megadrive, pero ¡qué equivocación tan grande la mía! Flashback tiene unas secuencias cinematográficas mil veces más impresionantes que las de Another World, además de un juego mucho más detallado y estudiado para apoyarlas. El primer nivel es un poco sencillo, pero en realidad no es más que una orientación en los controles. Una vez que lo has pasado, ya sabes cómo realizar prácticamente todos los movimientos que necesitas hacer. Te prevengo de que hay montones de cosas que Conrad puede hacer y que no se limitan simplemente a saltar y disparar a cosas. Tienes que ejercitar tu cerebro además de tus pulgares para sacar el máximo partido de Flashback. Cada uno de los niveles tiene un tema distinto, y el argumento progresa a tal velocidad y con tal fervor que hay un enorme deseo de ver el siguiente nivel o incluso solamente la siguiente pantalla. Flashback puede no llamar la atención de igual forma a todo el mundo, no es tan frenético como a algunos les gustaría, como por ejemplo, digamos, Sonic 2. Sin embargo, a todo el que le guste que el juego tenga un poco de argumento hasta que mueran e incluso, glup, un poco de juego de rol, verá Flashback como un clásico de Megadrive de todos los tiempos. De cualquier forma, Flashback garantiza diversión asegurada.

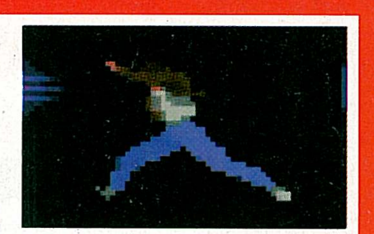


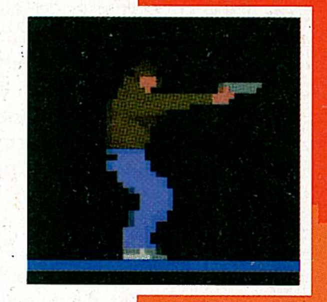


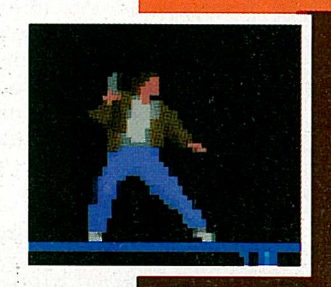


HOMBRE DE ACCION

Conrad Hart es el personaje mejor animado y más atléticamente dotado de la historia de los videojuegos. Su repertorio de habilidades atléticas es casi infinito. Además de caminar y correr, Conrad es capaz de realizar una serie de saltos distintos, además de escalar plataformas con facilidad. Con su pistola, Conrad está siempre preparado para la acción (moviéndose silenciosamente, disparando y rodando por el suelo para esquivar problemas, o meterse en otros nuevos). Dominar toda la gama de habilidades de Conrad es esencial para superar algunos de los rompecabezas más complicados del juego.







LAS HERRAMIENTAS DE CONRAD

Aunque Conrad es libre de recoger cualquier objeto que quiera durante el juego, hay algunos básicos que debe llevar siempre consigo.

PISTOLA: esencial para destruir a los alienígenas que osen cruzarse en su camino, la pistola es menos eficaz cuanto más juegas, ya que la destrucción de los alienígenas que van apareciendo según avanza el juego requiere cada vez más disparos.

HOLOCUBO: esto no es en realidad útil, una vez que has leído el mensaje. Su única finalidad es abrir una puerta en el nivel uno, además de ofrecerte algunos detalles básicos al principio del juego.

PIEDRAS: lanzar una a un alienígena suele bastar para distraerle, lo que te permite tener la ventaja de la sorpresa.

LLAVES: estas llaves transparentes son la clave para abrir puertas y seguir avanzando en el juego.

CREDITOS: cualquier dinero que puedas conseguir durante tus viajes se añadirá a tu tarjeta de crédito.

CARTUCHOS: algunas puertas, además de otros dispositivos, se activan mediante cartuchos cargados. Después del nivel dos no hay muchos de estos.

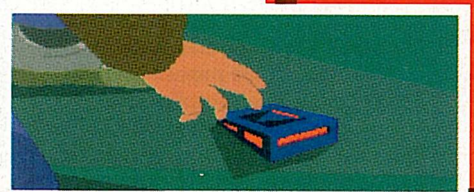
▼ *Una llave de seguridad alienígena.*



Conrad ha encon-trado un cartucho en el nivel uno.



◄ *La fenomenal pistola de Conrad.*

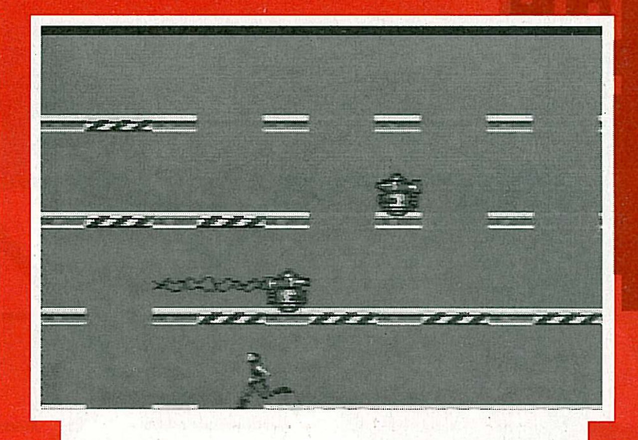


INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

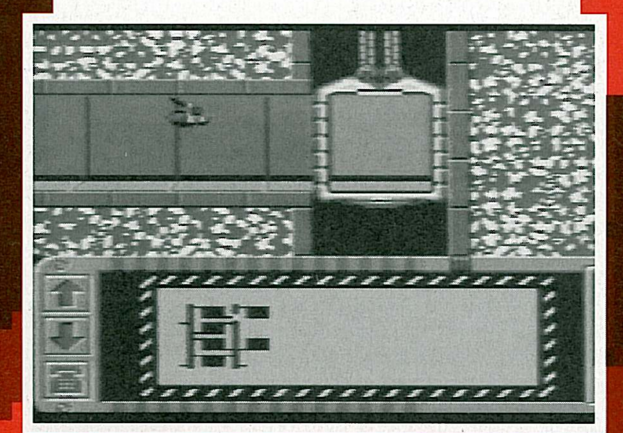



¡Conrad se escapa a toda velocidad en su aerociclo!



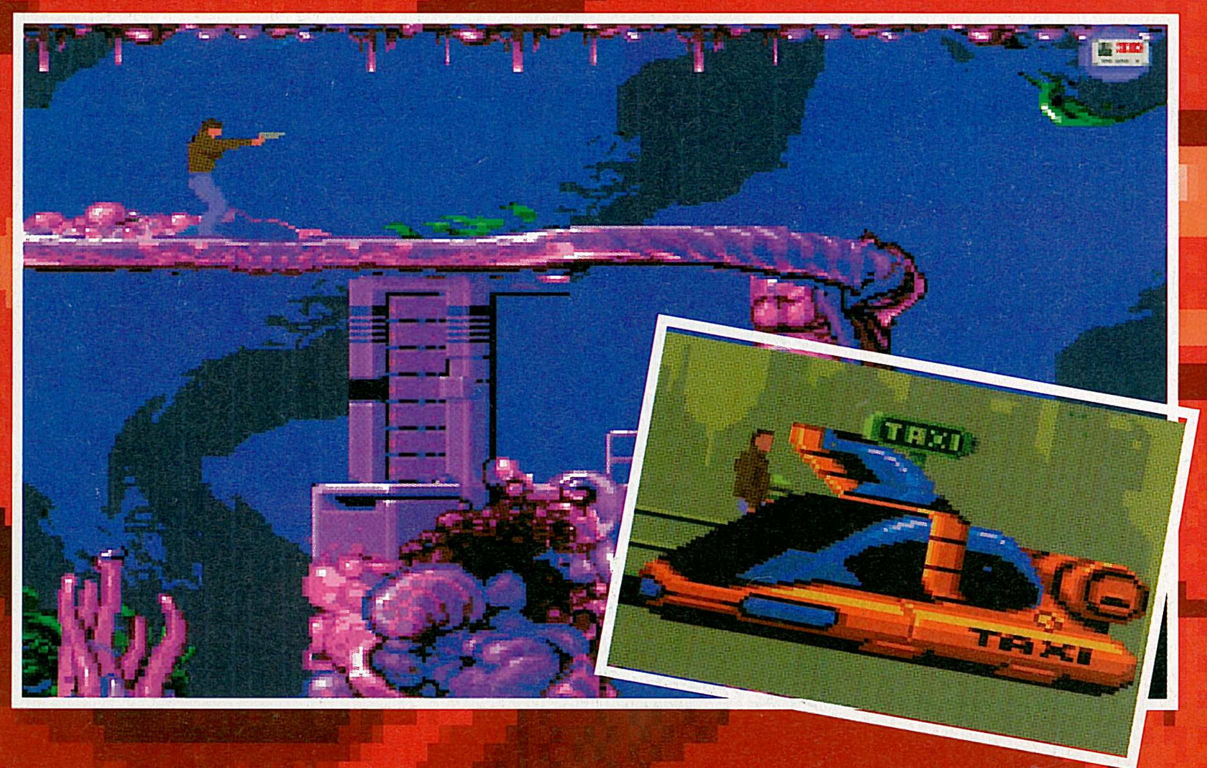
Impossible Mission fue el precursor de los juegos del tipo Another World y Flashback. En su día se hizo acreedor de la puntuación más alta dada a un cartucho de Master System, y a fe nuestra que hoy la seguiría manteniendo. Los movimientos del agente 4125 están tan bien detallados y son tan fluidos como los de Conrad, pero con el pequeño detalle de que ¡es un cartucho para Master System! Lo más triste es que hace ya un tiempo que el juego está descatalogado, una verdadera pena.


Trampas por todos los lados, ¡estoy hasta las narices!
Ya iba siendo hora de hacer algo productivo.





NO hago otra cosa más que disparar, ¡me voy a reti



PRESENTACION

Hay un montón de sorprendentes animaciones esparcidas por todo el juego. Además, hay muchas opciones que seleccionar y una función de palabra clave.

92

GRAFICOS

La animación de Conrad y de los otros habitantes de Flashback es sencillamente sorprendente. Los fondos también alcanzan un nivel bastante alto por su estilo único y su originalidad.

95

SONIDO

Una enorme gama de efectos de sonido ayuda a animar el lado sonoro del juego. La adecuada música le añade dramatismo a los momentos y escenas más interesantes.

87

JUGABILIDAD

Flashback es sencillamente brillante en su desarrollo de juego. Una vez que le coges el truco a los controles de Conrad, tendrás que pensar en resolver los complicados rompecabezas del juego.

93

DURACION

Los jugadores más expertos habrán terminado con el nivel fácil en cuestión de una semana, pero los niveles NORMAL y HARD son increíblemente difíciles (¡cada vez tienes que eliminar más enemigos!).

93

GLOBAL

93

Flashback es un mega-juego que rompe con todo, ofreciéndote unos gráficos sorprendentes, un sonido decente y rompecabezas que solucionar. Es la mejor aventura arcade desde Ecco the Dolphin.



X-MEN

2 JUGADORES

PRECIO	6990
POR	SEGA
DESDE	JUNIO

OPCIONES

DISTRIBUIDOR:
CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: COMO LA ROCA
CONTINUACIONES: NINGUNA
NIVELES: 3
RESPUESTA: HABILIDAD

1ª PUNTUACION

Dos niveles completos

ORIGEN

Los misteriosos X-Men es el comic más vendido de todos los tiempos

CONTROLES



A Poder mutante especial

B Ataque

C ¡Salta!

S Comienza y detiene el juego

COMO JUGAR

Guía a tus héroes hasta el final de cada una de las plataformas deslizantes, enfrentándote a los jefes para poder continuar.

Se dice que la humanidad está en un permanente estado de evolución. En cualquier caso, ¿quién podría imaginar que la evolución haría que los humanos fuéramos superhéroes de comic con poderes sobrehumanos? Eso es exactamente lo que ocurre en X-Men, el comic más vendido de todos los tiempos. Ahora, la mayoría de la gente se dedicaría tranquilamente a utilizar estos poderes para detener a los criminales y salvar el mundo (o algo por el estilo)... pero Magneto y su panda de seguidores mutantes enloquecidos no pertenecen a la mayoría de la gente. Afortunadamente, los X-Men siempre están a mano para librarnos de la fuerzas del mal.

De todas formas, Magneto vuelve a la carga. Todo lo que hace está controlado desde un sofisticado satélite. Con este dispositivo en su poder, Magneto ha infectado con un potente virus a los ordenadores de la sala de operaciones de los X-Men. Esta habitación es un entorno holográfico que permite a los X-Men potenciar sus habilidades. De todas formas, ahora las amenazas se han hecho realidad, ¡los X-Men se encuentran en peligro mortal!

Depende de ti, sí, de ti, (oh, bueno, y un amiguete en el modo de dos jugadores) librar de todo peligro la sala de operaciones y dar a Magneto una lección que no vaya a olvidar en toda su vida.



UN ICONO QUE MUEVE MONTAÑAS



Dispersos en torno a los diferentes niveles de plataformas te encontrarás con todo tipo de iconos. Mantén la vista en los X-iconos en amarillo y azul. Estos proporcionan resistencia y poderes especiales respectivamente. Además dispones de los iconos Back-Up Team (que te dan la posibilidad de solicitar los servicios de otros héroes más de una vez) así como las llaves.

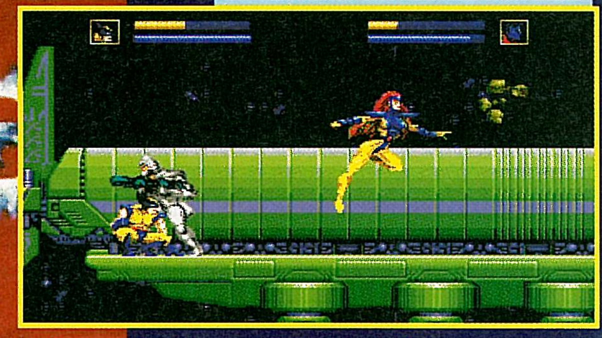


▲La ecología consiste en bajar.

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■■■
DIA	■■■■■
SEMANA	■■■■□
MES	■■■□□
AÑO	□□□□□

ANALISIS	
INGENIO	■□□□□
ACCION	■■■■□
DESAFIO	■■■■■
REFLEJOS	■■■■□

¡A JUGAR!



▲ Los participantes se calientan antes de empezar.

LOS COMICS X-MEN

El misterioso X-Men se lanzó hace treinta años y se vendió tan mal que a principios de los setenta quedó estancado. La llegada de Wolverine, Colossus, Nightcrawls, Storm y compañía impulsaron el destino de la serie y llegó a ser el comic más vendido del mundo. Se lanzaron numerosos enemigos, comenzando con los New Mutants (que duraron unos 100 números antes de la llegada de X-Force). Otros comics que incluyen referencias a X-Men son Excalibur y X-Factor. Recientemente, los mismísimos X-Men se dividieron en dos secciones individuales, es decir en dos comics, los misteriosos X-Men y, X-Men, Wolverine disfruta de su propia revista, junto con Cable (el mentor de X-Force). Oh, y no nos olvidemos de los X-Men clásicos que tratan de las payasadas de los X-Men antes de que se dividieran en las dos fuerzas apaleadoras.

COMENTARIO



PAKO

Como se dice por aquí, ieste juego de X-Men es uno de los juegos de plataformas más duro que hay en este momento! El juego es inmensamente profundo lo que aumenta la naturaleza competitiva del mismo. Se podría decir que incluso la claridad de la presentación es mejor todavía. Lo primero que impacta al jugador en el momento de activar el cartucho es la potente y estupenda música que respalda a la secuencia de introducción. La verdad es que esto ayuda a entonarse y resulta estupendo que sintonías del mismo estilo hagan también su aparición en el juego. De hecho sería más agradable que más juegos hicieran esta clase de presentación en lugar de las monótonas melodías rocanroleras que suelen aparecer por norma. Además una buena utilización del color ayuda a que los gráficos ofrezcan una presentación de mayor calidad, incluso cuando la animación queda limitada cuando se compara con los del estilo Cyborg Justice. La inclusión de un elemento de exploración resulta una buena idea y la ayuda proporciona al juego un toque de clase. Por todo esto se trata del mejor juego basado en un personaje de la Marvel que he jugado desde el Spider-Man de Megadrive, ino me sorprendería que estuviera realizado por el mismo equipo! Incluso a pesar de que las habilidades especiales de los X-Men bajan un poco, sigo pensando que se trata de una excelente envoltura para ellos y que en definitiva, verdaderamente merece la pena comprarlo.

GAMBIT

Uno de los más reciente X-fichajes, Gambit tiene el poder de cargar cualquier elemento con energía cinética. En el juego esto se reduce a unas cartas de juego explosivas que arroja a la gente. Gambit dispone de una agilidad sobrehumana.





NIGHTCRAWLER

Un engendro de la naturaleza, su vida ha sido una lucha para que se le reconocieran sus hazañas más que su aspecto. Se trata del más atlético de los X-Men y se puede teletransportar, por lo que los muros no son obstáculo para él. En los comics podía pegarse a las paredes y desaparecer, pero aquí no hay nada de eso. Además no ha aparecido en los comics X-Men durante años para dedicarse a liderar el equipo de superhéroes Excalibur con sede en Inglaterra.



PERFIL DE PERSONAJES





CYCLOPS

Es capaz de desarrollar potentes haces de potencia óptica, Cyclops es una fuerza que ha de ser reconocida. En el juego, el poder de Cyclops (que se dice es capaz de dar puñetazos capaces de atravesar acero de dos centímetros de grosor), su fuerza es mucho menos devastadora, pero por otro lado es más atlético.



WOLVERINE

La habilidad mutante de Wolverine es un factor de curación, puesto que le permite recuperarse de heridas muy rápidamente (aunque en el juego no parece que funcione así). Los huesos de Wolverine están hechos de amianto (el metal más duro del mundo) y puede cortar el acero como un cuchillo la mantequilla.



▲ ¡Escucha podremos ser gemelos, pero déjame respirar!

EL TRABAJO EN EQUIPO CUENTA

Los comics X-Men son todo un equipo de trabajo, algo que este juego intenta emular. Se incluye un modo de dos jugadores que permite a dos mutantes enfrentarse a la amenaza de Magneto a la vez. En caso de que X-Man pierda a su compañero, puede llamar a Jean Grey (el telépata de X-Man) para teletransportar a su colega desde más allá del final del nivel hasta donde se encuentra su amigo. Es muy divertido, pues el utilizar dos jugadores hace que el juego sea más complicado de lo que ya lo es.

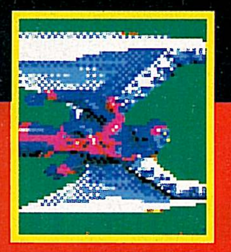


▲ Vale, tio, si ganamos, ¿quién se queda con el vestido?



LA OVEJA NEGRA DE LA BARRA

Hay dos barras de energía diferentes para cada uno de los héroes. La amarilla indica el nivel de resistencia que le resta al jugador. La barra azul muestra la potencia que le resta. Cada vez que el jugador utiliza la potencia especial del héroe, esta barra disminuye en consecuencia.


ARCANGEL


JEAN GREY


STORM


ICEMAN


ROGUE

EL RESPALDO DE X-MEN

Deteniendo el juego y seleccionando a otro mutante, nuestros héroes pueden llamar a un respaldo para que les ayude. El equipo de respaldo es el siguiente:

ROGUE

Tiene la habilidad de robar los poderes y recuerdos de otros seres, pero en este juego sólo da una soberbia bofetada a las mandíbulas de cualquiera de los repugnantes enemigos de X-Men que se encuentre en pantalla.

ARCANGEL

Sus alas orgánicas terminadas en cuchillas son el pasaje para despedazar a cualquier asqueroso jefe con el que el personaje principal tenga dificultades.

STORM

Los poderes de Storm incluyen el control meteorológico, que le permiten crear enormes huracanes que asolan sin piedad a cualquiera de tus enemigos.

ICEMAN

Iceman, el hombre de hielo, tiene, obviamente el control sobre la nieve y el hielo. En los comics, éste es uno de sus poderes más sutiles. En el juego, se limita a crear puentes de hielo para salvar profundos abismos.

JEAN GREY

Jean Grey dispone de un control excepcional sobre sus poderes mentales mutantes, de hecho se trata de la telépata más potente de la Tierra. De todas formas, en este juego se está tomando un descanso, y utiliza sus talentos para recoger a gente para que no caiga al fondo de la pantalla.

COMENTARIO


RAFA

X-Men es mi comic favorito después de Spider-Man, por lo que realmente ansiaba este juego. Los fanáticos de los comics se van a sentir defraudados, la cualidad especial de cada uno de los personajes se ha pasado por agua o por otro lado se les endosa una agilidad extraordinaria, tengo la sensación de que este juego se inspira más en la serie de dibujos animados que en el comic. El juego en sí, de todas formas, es extraordinario. Los fondos y los sprites son soberbios, y el juego resulta de lo más interesante debido a que es condenadamente duro. Me he tirado siglos intentando superar el nivel Excalibur y aún no lo he conseguido. ¡Aiiiieeeee! El modo de dos jugadores es bastante divertido, pero complica aún más el juego porque no puedes avanzar a tu ritmo. Sega ha sacado un ganador con X-Men, si eres un curtido jugador de plataformas tienes que conseguirlo.


▲ *Oye tú, ¡el de el pistolón!*


▲ *Escucha tío, este árbol es tan mío como tuyo.*


▲ *¡Guau! ¡Me juego lo que sea a que tu perro puede decir salchichas!*


▲ *¡Una acción superheroica es que es súper y heroica!*

PRESENTACION 72

▲ Hay frases para cada uno de los X-Men, sacadas directamente del la guía oficial Marvel Universe.
▼ Muy pocas opciones.

GRAFICOS 89

▲ Los sprites y los fondos están perfectamente definidos y permanecen fieles a la tira de comics. Hay unos niveles de animación bastante decentes y un montón de variedad.

SONIDO 84

▲ La música de ambiente impulsa le juego de principio a fin.
▼ Los efectos de sonido no son todo lo abundantes que debieran.

JUGABILIDAD 89

▲ X-Men resulta fácil de comenzar y extremadamente adictivo. El modo de dos jugadores añade una nueva dimensión al juego.

DURACION 87

▲ Sólo hay seis niveles en total, pero las cosas se ponen EXTREMADAMENTE feas a partir del nivel tres, ¡y en el modo AMATEUR! El modo de dos jugadores añade una nueva dimensión al juego.

GLOBAL 88



Otro estupendo comic de la Marvel llega a Megadrive ¡y es estupendo! X-Men es duro, jugable y estupendo con dos jugadores! Merece la pena incluirlo en tu colección.









PRECIO	5990
POR	SEGA
DESDE	MAYO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: FACIL

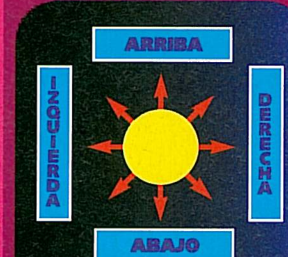
1ª PUNTUACION

Final del nivel seis

ORIGEN

Streets of Rage es una conversión del juego para Megadrive más vendido y de superior calidad.

CONTROLES



1 Atacar y recoger cosas

2 Saltar

COMO JUGAR

Guía a uno de los tres personajes por las calles de la ciudad y cárgate todo lo que se mueva.

STREETS OF RAGE

Una ciudad adormilada, donde la mayor emoción de la semana solían ser las rebajas y el único "escándalo" era que el vicario local fuera encontrado en la cama con el alcalde, ha sido alterada totalmente por un perverso sindicato del crimen completamente decidido a sembrar la violencia, el crimen, el terror y la desesperación en la ciudad. Hasta los chicos vestidos de azul han cambiado (están absolutamente corrompidos) y parece que los viejos valores y la antigua moral se han perdido para siempre (¡ay, ay y ay!).

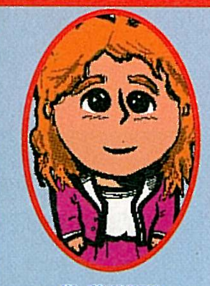
Afortunadamente, tres ex-policías, hartos de que un montón de porquería cubra las calles porque los servicios de limpieza de la ciudad están agotados, han decidido tomarse la justicia por su mano, desbaratar el temible círculo criminal, devolver la paz a la ciudad y terminar con el reinado de violencia cargándose todo aquello que se mueva. ¡Fantástico!

Como los formidables Blaze, Adam o Axel, deberás utilizar tus habilidades individuales de lucha y cualquier instrumento (cortante o lo que sea) que tengas más a mano para debilitar el círculo de crimen en el que agoniza la ciudad a lo largo de ocho complicados niveles, devolverle al mundo la paz y la armonía que antes disfrutaban.



▼ ¡Hey! ¿Quién se ha llevado la piscina?

COMENTARIO



LUZ

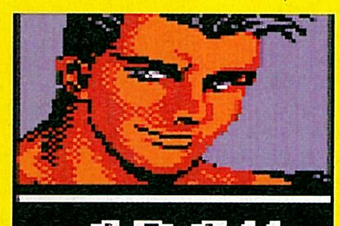
Esta versión de Streets of Rage es el clásico caso de demasiado poco y demasiado tarde. La versión Megadrive del juego ya había salido hacía un montón de tiempo y en aquel momento no estaba nada mal (los pobres usuarios de Master System han tenido que esperar casi dos años y ahora tienen lo que, comparándolo con el juego para Megadrive, podríamos llamar un montón de tonterías y estupideces). En esta versión no hay nada nuevo en absoluto, hay pocas variaciones en todos los aspectos del juego y te aburres en cantidad aplastando y venga a aplastar a los malos con los mismos métodos de siempre (no importa qué personaje elijas). Y sí, de acuerdo, las consolas Master System no son las más sofisticadas del mundo, pero seguramente pueden permitirse mostrar más de tres personajes al mismo tiempo en la pantalla, ¿no? En retrospectiva, por eso probablemente no hay modo de dos jugadores, ya que en ese caso el juego simultáneo reduciría tus encuentros con los malos a un enorme total de uno por pantalla (¡fiu!). Es bastante obvio que Sega ha lanzado esta versión respaldada por el lanzamiento de Streets of Rage 2 para Megadrive, pero no hay comparación. A menos que seas un completo fan de los juegos de lucha, yo lo evitaría.



▲ ¡Toma, pequeño pixel blanco!

HABILIDAD EN ATAQUE





ADAM

Elige entre uno de tres personajes: Adam, con sus supremas habilidades de boxeo es fenomenal en los saltos y tiene una fortaleza





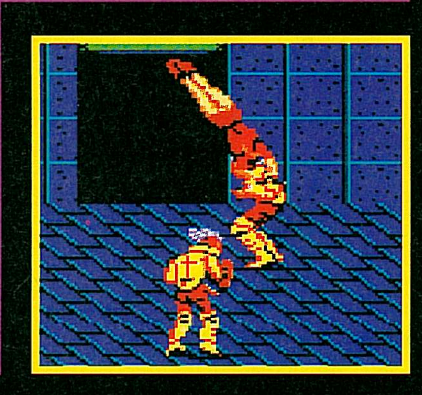
AXEL

de ataque extraordinaria, pero su velocidad es lenta; Axel, el experto en artes marciales, realiza ataques muy potentes, pero su



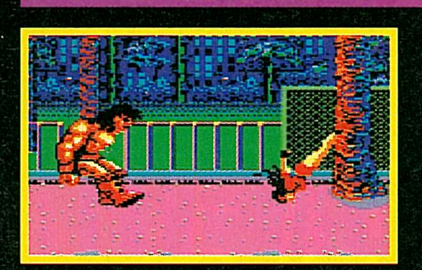
TECNICAS DE BUEN GUSTO

Con astutas aproximaciones y manipulación de botones inteligente, puedes vencer a la mayoría de los enemigos sin esfuerzo. Cuando te acerques por detrás, agárralo por la cintura y arrójalo por encima de ti pulsando B o hacia el fondo con A. Si te agarran por la cintura pulsa B para dar una patada doble o si te arrojan, pulsa la flecha arriba en el D-pad y B para aterrizar de pie.



MALOS MAGULLADOS

Los malos son, en general, un poco tristones, incluso aunque los haya de todas las formas y tamaños y con una amplia variedad de armas. Hay uno grande que se lanza sobre ti y te golpea hasta tumbarte si no eres rápido con los pies, otro que te lanza bumerangs, otro que lanza fuego por la boca, otro que te hace rebotar de un lado a otro de la pantalla o incluso tienes dos problemas a la vez en forma de mortíferos gemelos expertos en artes marciales. Pero como puedes dejarlos hechos polvo sin problemas quedándote simplemente en el borde de la pantalla y machacándoles mientras no puedes verlos, al cabo de un rato todas estas dificultades ya no son tales.



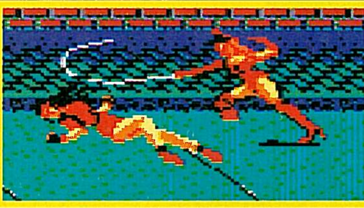
▲"¡Aayyy! ¡Otra vez nooooo!"



▲"Hola, me temo que tengo un aliento bastante terrible".



▲ Lorraine, Lorraine, Lorraine -(c) Malos modos



◀ En medio de una lucha de comida, Blaze es sometida a un remojón de leche.



BLAZE

capacidad de salto es baja y Blaze, la maestra de judo, es hábil en los saltos pero su ataque frontal es bastante flojo.



COMENTARIO



ROB

Ya era hora de crear un buen juego de lucha para la Master System, y ¿qué mejor que Streets of Rage? Pero no rompas todavía tu hucha-cerdito porque no traigo muy buenas noticias. Muy bien podría ser una conversión de un clásico, pero en alguna parte del proceso algo bastante destructivo se abrió camino. Ya ves, realmente no es muy bueno. Al principio parece que no se haya quitado nada de la versión original para Megadrive, y esto es bastante cierto: los personajes, los movimientos especiales, los villanos, los fondos y los malos son todos como siempre. Lo que resulta nuevo en esta versión es la lamentable y lenta naturaleza de la acción que convierte a este juego en algo tan emocionante como un paseo por el museo de utensilios domésticos... con el profe de química. La poca respuesta del joypad significa que lanzar puñetazos tiene un aire de lánguida indiferencia, y que los movimientos especiales nunca son fáciles de llevar a cabo debido a la perezosa naturaleza de los controles. Desgraciadamente, las animaciones tampoco son mucho mejores, aunque todos los personajes poseen habilidades ejemplares. El juego también padece un notable parpadeo de figuras, especialmente cuando los personajes se mueven uno sobre otro. Mirado desde un punto de vista, Streets of Rage no es tan malo como para ser un desastre, pero desde otro sí lo es, especialmente cuando se tiene en cuenta el éxito de su equivalente para Megadrive, que ha sido desbancado por una versión aún más impresionante.

INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
ESTRATEGIA
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION 65

▲Pantallas de título bastante razonables.
▼Pero hay una carencia muy triste de opciones y no tener un modo de dos jugadores es imperdonable.

GRAFICOS 61

▲Los fondos no están mal y las figuras tienen un tamaño justo.
▼Las figuras son demasiado amables y sufren de parpadeo crónico. El máximo de tres figuras en pantalla es penoso.

SONIDO 67

▼Sirve al propósito para el que se ha planteado, pero es totalmente inolvidable y no le añade nada al efecto general.

JUGABILIDAD 62

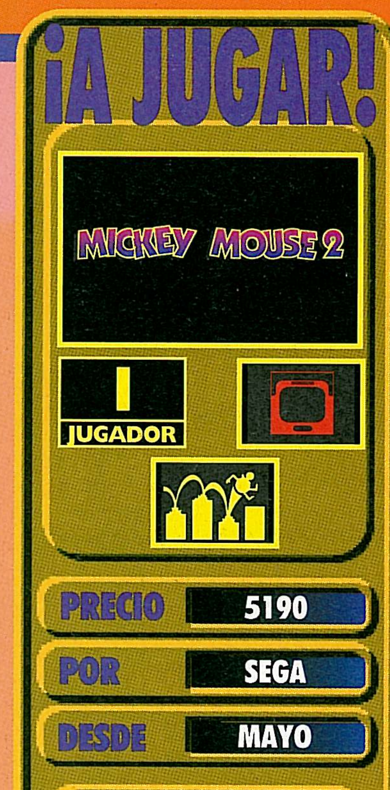
▲Bastante fácil de controlar y dominar.
▼Pero hay muy poca diferencia entre los movimientos de los distintos personajes, no hay bastantes enemigos y en general todo es igualito.

DURACION 60

▲Un número de niveles aceptable.
▼Pero no muy difíciles. Hay poca diferencia entre los niveles normales y difíciles y ningún incentivo para volver a repetirlos cuando ya los has terminado.

GLOBAL 63

Un juego de lucha poco imaginativo, pasado de moda y bastante triste. Aunque no es del todo terrible, sólo garantiza a medias algo más que una ligera chispa de interés que rápidamente se apaga cuando empiezas a jugar.



OPCIONES

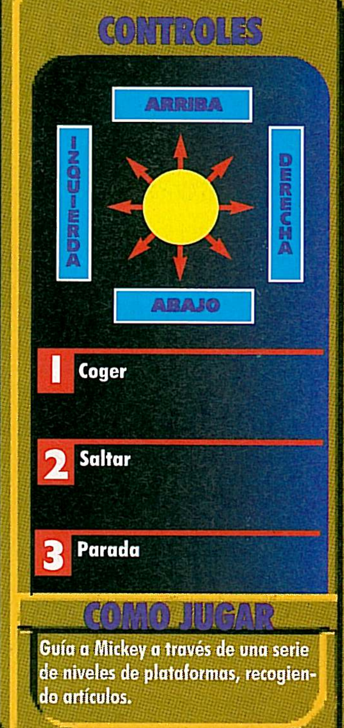
CONTROL:
DIFICULTAD: Media
CONTINUACIONES: Infinitas
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
RESPUESTA: Buena

1ª PUNTUACION

Siete niveles completos

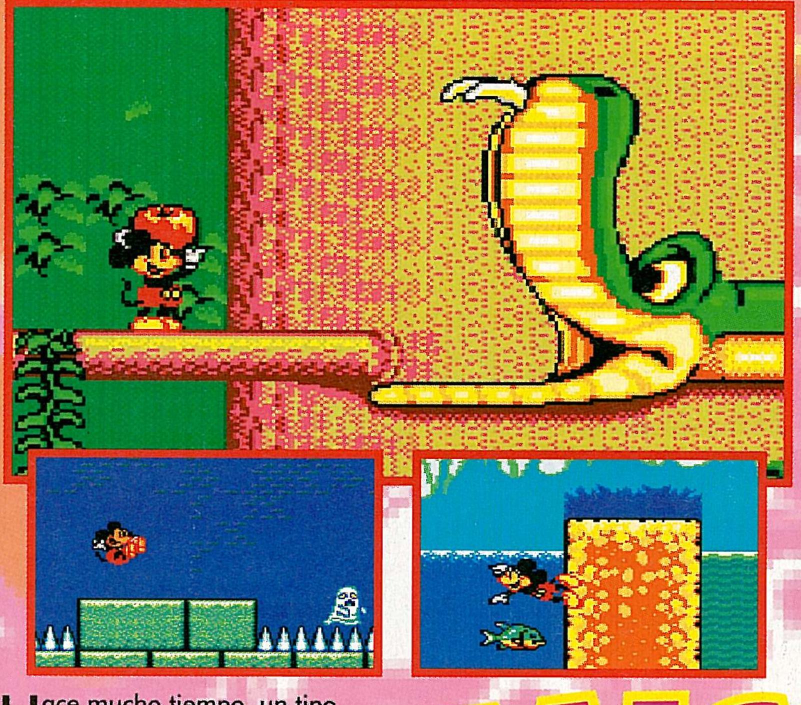
ORIGEN

Si no has oído hablar en toda tu vida de Mickey Mouse, ¡bienvenido a la Tierra!



COMO JUGAR

Guía a Mickey a través de una serie de niveles de plataformas, recogiendo artículos.



ARROJA ROCAS

Un roedor con multitud de recursos, Mickey dispone de una serie de objetos que ha de utilizar en la forma que él crea más adecuada. Las rocas no están mal a la hora de lanzarlas a los enemigos que de otra forma resultaría invencibles (cuando Mickey está en el agua por ejemplo). Los saltos pueden combinarse de forma que se puedan aplicar a multitud de actividades, los calderos resultan de utilidad a la hora de escalar barrancos y demás.



MICKEY

Hace mucho tiempo, un tipo bastante avispado llamado Walt Disney apareció con la idea de transformar al pestilente roedor protagonista de las pesadillas de cualquier ama de casa, capaz de poner en peligro las vidas de los delicados de corazón, en un monísimo y encantador personaje, que personalizase todo lo que de dulce, maravilloso y ético hay en el mundo. Bien, siendo tan agudo como era, todo el enredó funcionó, y hasta nuestro días Mickey Mouse es una parte de nuestras vidas.

Los que dispongan de una Game Gear no son una excepción, y pueden esperarse un infierno de plataformas, digna secuela de Castle of Illusion. Land of Illusion ve como este orejón se porta tan bien como de costumbre, y su misión es la de encontrar un cristal mágico del que dependen los Mundos de la Felicidad. El cristal mágico se encontraba en poder de algunos pacíficos pueblerinos hasta que se lo arrebató un diabólico fantasma, que en este momento está esparciendo la felicidad por el mundo. Por tanto el atareado Mickey se enfrenta a malvados sin fin y jefes de final de nivel con el fin de recuperar el cristal mágico.

Lo que resulta pasmante de esta aventura es que en realidad no es más que un sueño. Al dormirse leyendo un cuento de hadas antes de ir a la cama, la fértil imaginación de Mickey le envía hasta este fantástico viaje a Land of Illusion. ¡No se deben hacer cenas tan pesadas!

EL FESTIVAL DE LOS COFRES

Algo de lo que Mickey puede disfrutar a manos llenas, según pasa de un nivel a otro, es de cofres con tesoros. Como es de esperar en su interior suele haber algo de utilidad. Por lo general un trozo de pastel para recuperar energías, aunque de vez en cuando puede ser una vida de más o algo de la misma categoría. Estos cofres también resultan unos proyectiles manejables que se pueden coger y arrojar a los enemigos.





¡NO TODO ES BOTAR, BOTAR, BOTAR!

A pesar de que Land of Illusion es un juego de plataformas, no es sólo cuestión de dejarse llevar. Los consejos dados por los personajes de diversos niveles del juego a menudo implican que Mickey haya de retroceder algunos pasos y volver a niveles en los que ya ha estado. A veces el volver hacia atrás es esencial para pasar con éxito los niveles siguientes, el nivel de la gruta, por ejemplo, ofrece una poción de encogimientos que Mickey ha de utilizar en los túneles para enanos.



▲ *Unas piernecitas de Mickey reducidas a su máxima velocidad huyendo de un molusco del infierno.*

MOUSE 2

▶ *Cuando Mickey se quite los pantalones no se debe notar la diferencia, pues con tanto bote lo tiene que tener como un tomate.*



comentario



GUS

Como mi estimado comentarista dice, esta versión para Game Gear de Mickey Mouse II es idéntica al juego de Master System, en gráficos, sonido y jugabilidad. Lo que ambos ofrecen es un cambio frente al primer juego de Mickey Mouse, que no estaba mal en cuanto a aspecto, pero que no duraba demasiado. Este tiene bastante más jugo, con unos colores brillantes, sabroso y al que se garantiza su larga duración. La emoción viene de la mano de algunas secciones de plataformas algo duras, y la cuestión de tener que retroceder en busca de objetos. Básicamente, es una obligación para los propietarios de Game Gear.

COMENTARIO



ROB

Esta versión de Mickey Mouse II es idéntica a la de la versión Master System. Los gráficos disfrutan de la misma viveza y colorido, destacando la fluidez de los movimientos de los espíritus. En este apartado resulta comparable a su predecesor, y el resto es superior a él. La acción de plataformas es más compleja que en Castle of Illusion, añadiendo cierto tono intelectualoide. Esto es lo que hace que Land of Illusion sea más emocionante, obligándote a retroceder de nivel para obtener cosas que te resultaran necesarias. Además hay una serie de toques espectaculares en esta secuela, como el ver a Mickey encogiéndose, la posibilidad de arrojar todo aquéllo que puedas coger y demás. Estos factores hacen que Mickey Mouse II resulte lo suficientemente avanzado como para que tenga su propia credibilidad, y merecimiento de atención, incluso en el caso de que se disponga de la secuela. Yo nunca he sido un admirador de Mickey Mouse, pero me he permitido ser infiel a Tom y Jerry, para disfrutar de uno de los mejores juegos de plataformas para Game Gear.

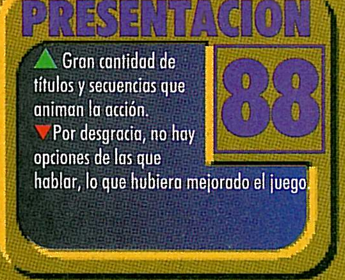


INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

ESTRATEGIA
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS



PRESENTACION 88

▲ Gran cantidad de títulos y secuencias que animan la acción.
▼ Por desgracia, no hay opciones de las que hablar, lo que hubiera mejorado el juego.

GRAFICOS 95

▲ Mickey Mouse II presenta una definición de sprites soberbia, y animación, color, vida, y una monería sin límites.

SONIDO 92

▲ La melodías resultan algo tintineantes e irritantemente pegadizas. Los efectos de sonido abundan en calidad y cantidad.

JUGABILIDAD 90

▲ El juego es rápido y siempre responden con una dificultad graduada. No resulta frustrante a la hora de comenzar.

DURACION 90

▲ La acción de plataformas no resulta especialmente sencilla y la emoción añadida viene de estrujarte el cerebro al enfrentarte a los rompecabezas.

GLOBAL 92

Mickey Mouse II es mucho mejor que su predecesor, es más rápido, más emocionante y entretenido, probablemente la mejor aventura de arcade para la Game Gear.



1-2 JUGADORES

PRECIO [redacted]

POR TAKARA

DESDE JUNIO

OPCIONES

DISTRIBUIDOR: IMPORTACION
CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: DURA
CONTINUACIONES: ILIMITADAS
NIVELES: 3
RESPUESTA: ESPANTOSA

1ª PUNTUACION

456785789

ORIGEN

Basado en las máquinas de monedas del mismo nombre, El juego es una burla japonesa.

CONTROLES

Utiliza el joypad y una combinación de botones, para llevar al monstruo seleccionado al combate contra una plétora de monstruos tan descoyuntados como él. Destruye unas cuantas ciudades por el camino.

- **A** Puñetazo/Abrazo
- **B** Patada/Empujón
- **C** Correr
- **S** Starts and pauses the game

COMO JUGAR

Haz papilla al otro monstruo. Salta sobre él y aplástale.

KING OF THE MONSTERS

"¡Regresa Quique!", chillaba Rita a su amante cuando éste se metía en la cabina de su camión articulado. Quique era el conductor más valiente del mundo, y cuando los monstruos comenzaron a atacar la ciudad, se ofreció voluntario para enfrentarse a estas criaturas grandes como rascacielos con su arma secreta, el paquete de golosinas monstruosas.

La verdad, es que no tuvo mucho éxito. Rita fue testigo de como despedazaron el camión e hicieron unas mollejas con los intestinos de Quique. No importa, pensó ella, padecía de halitosis. Pero la amenaza de los monstruos aún seguía allí. Habían cruzado la bahía como un par de enormes marionetas de los Thundebirds (¿te acuerdas?). Sus pellejos de cartón piedra podían aguantar los ataques más fieros de los tanques, barcos, aviones y demás, mientras ellos derruían edificios a su paso. La destrucción era algo secundario, pues se trataba de un encuentro entre mutantes. Eso es lo que suele pasar cuando vives en una ciudad a escala.



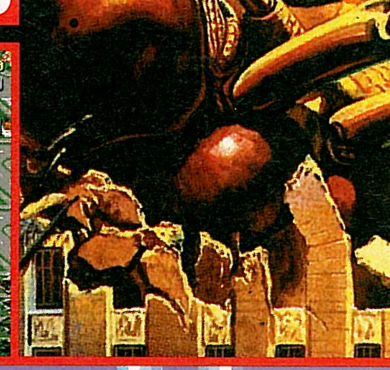
▲Lo siento amigo, es que verás, tengo una digestión muy pesada.



DEFENSA CIVIL

Estos terribles monstruos no sienten ningún respeto por los municipales que les indican que se retiren. El ejército ha de tomar cartas en el asunto. Tanques, reactores, bombarderos y todo tipo de cazas se emplean en esta lucha sin cuartel. Las unidades de tierra y mar pueden resultar fácilmente destrozadas y los monstruos pueden destrozar una unidad aérea como si de un gorrión se tratase.

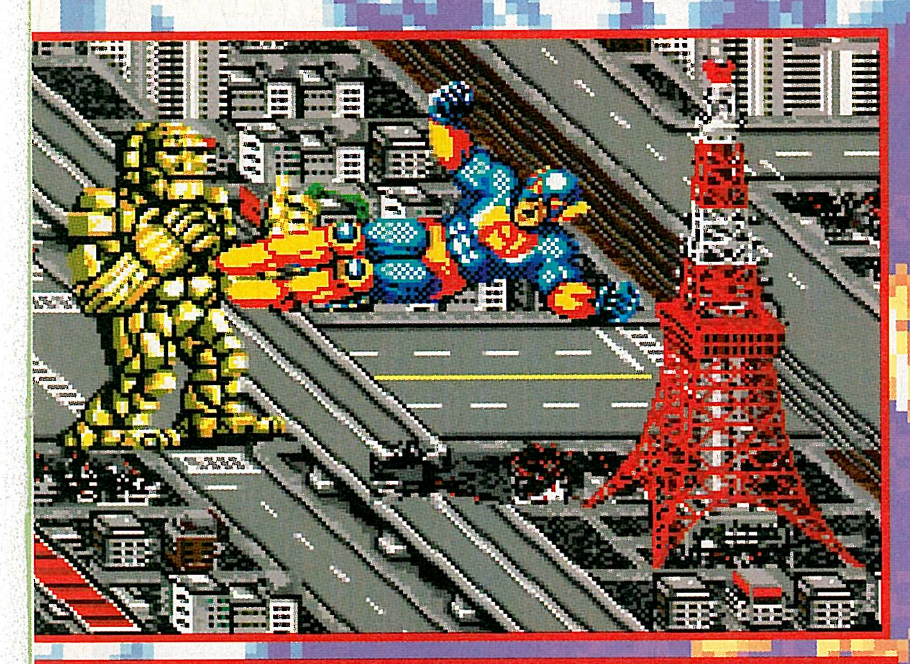


EL INTERIOR DE LA CIUDAD

El área de juego de cada encuentro se extiende por cuatro pantallas. El perímetro de este área se halla electrificado, de forma que si arrojas a tu enemigo contra las "cuerdas" puedes ganar bastante, y en el caso de escapar habrás de saltar por encima. El caso es que esta barrera atonta durante unos instantes a cualquiera que se acerque a ellas. El resto de la ciudad está hecha para que la destruyas. La verdad es que conseguirás más puntos cuantos más edificios derribes, y más vidas destruyas.

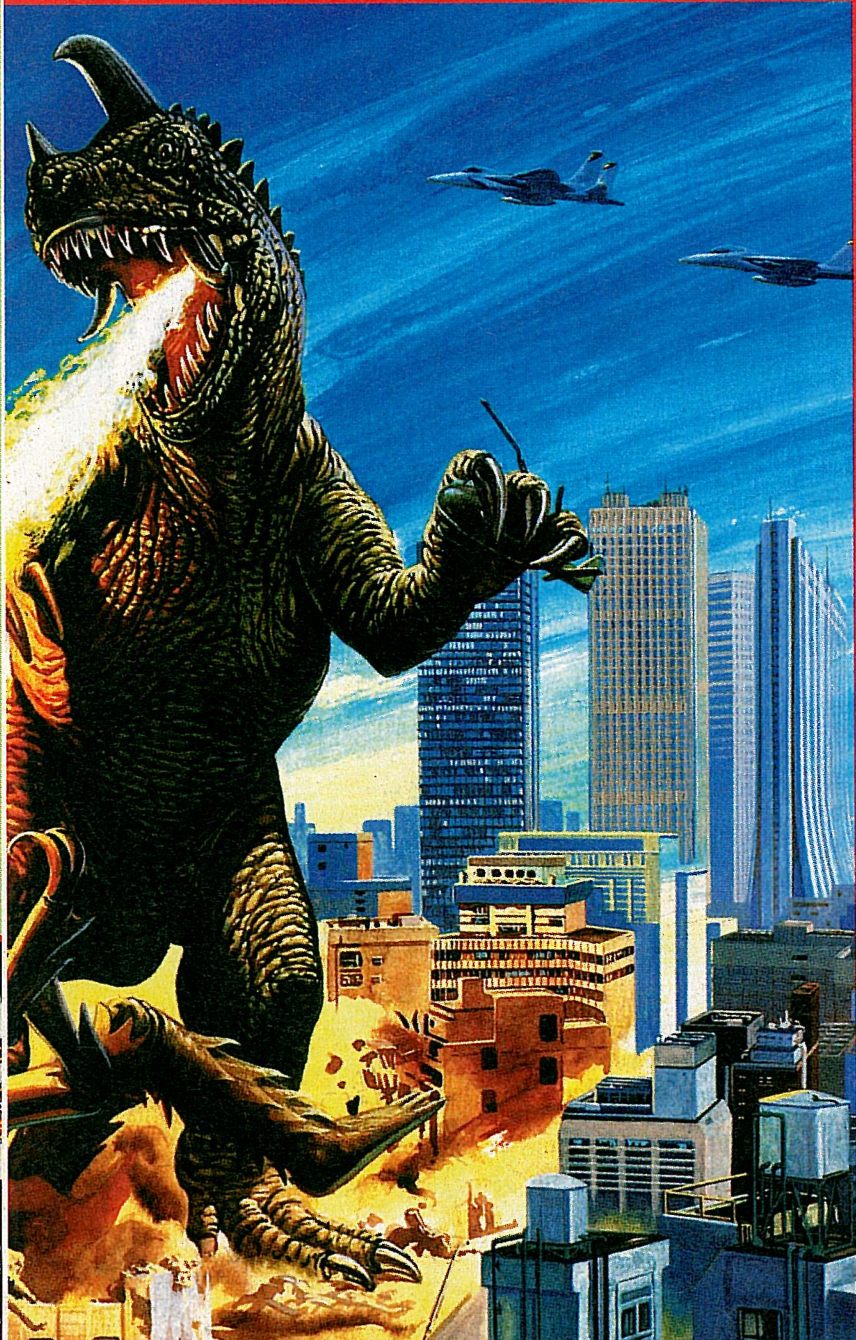




COMENTARIO



¡Grrrr! ¿No han oído hablar del período de pruebas para juegos? King of Monsters era una máquina de monedas bastante vacilona, pero parece que se ha visto reducida a una maldición injugable. Tomemos las partes accesorias del juego: sí, los gráficos resultan bastante espantosos; sí, el sonido es una parodia de melodía aúrea, pero parecen parches añadidos al matamarcianos más indigesto de la historia. Los monstruos no ofrecen respuesta alguna. Aparte de los movimientos básicos, intentar realizar alguna táctica puede ser un triunfo o un error. Una vez estás en el meollo de la cuestión, los resultados son completamente impredictibles. Lo grotesco de la animación tampoco es de gran ayuda a la hora de hacer un buen tiempo. Pero es que si los controles son malos, la estructura del juego es una... ¡castaña! Los enfrentamientos duran una eternidad y los monstruos luchan aunque no tengan energía alguna. Los monstruos que deberían estar debilitados, de repente comienzan a sacar ventaja en todos los combates, y en el modo de frente a frente, los jugadores pueden seguir jugando aún cuando ya se ha proclamado un ganador. Resulta vergonzoso.

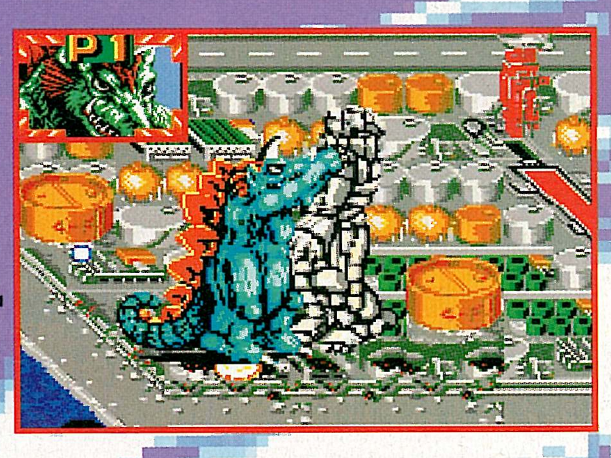


CUATRO MONSTRUOSIDADES

Hay cuatro monstruos a elegir tanto en el modo de un jugador como en el de frente a frente. Cada uno tiene una cualidad que le diferencia del resto así como un modo de ataque individual. Puedes elegir que un monstruo se enfrente a sí mismo.

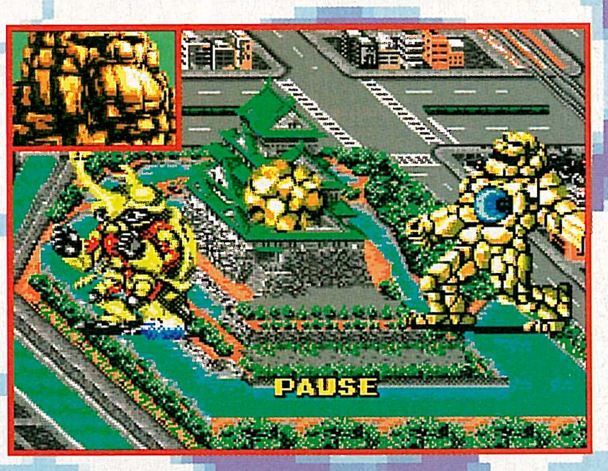
GEON

Una criatura con forma de reptil, Geon, guarda cierto parecido con Godzilla, y de hecho, creo que son familiares. Las actividades favoritas de nuestro querido amiguito son: morder en el cuello, pegar coletazos, y acaba de terminar un seminario sobre escupitajos de fuego, su habilidad más espectacular.



ROCKY

Rocky de nombre, y rocoso por naturaleza, pues este ser está hecho de piedra. Se parece bastante a la Cosa de los Cuatro Fantásticos, pero no grita tan a menudo. Se divierte haciendo papilla a la gente, y tiene la curiosa habilidad de crear cantos rodados para atacar.



¡A JUGAR!

LUGARES DE INTERES

Toda ciudad tiene sus puntos de interés en lo que respecta a arquitectura, como el Golden Gate de Megaport, y la gran Pagoda de Castle City. Tienes toda la libertad del mundo para dar puñetazos y patear estos monumentos, con el fin de derruir el trabajo de años en pocos segundos.



COMENTARIO



¡No puedo creerlo! Esto debería ser una orgía de aniquilación, caos, y asesinatos sin fin. ¡Pero no es así! Con lo limitado de los movimientos del jugador, una sección de combate de lo más escueto y escasísima variedad en el juego, King of the Monsters resulta un fiasco al mandar al garete todo su potencial como megamatamarcianos para ofrecer un aburrido juego de combate. La demolición de las ciudades podría haber sido divertida, pero los edificios se desinflan según tu monstruo avanza por el terreno de combate abofeteando al contrario, en lugar de caer demolidos bajo la acción de algún acto vandálico de los monstruos. La lucha resulta pésima debido a la carencia de movimientos y después de un par de sesiones, incluso en el modo de dos jugadores, todo resulta bastante simple. Si deseas un auténtico monstruo, ¡espera a Street Fighter II!

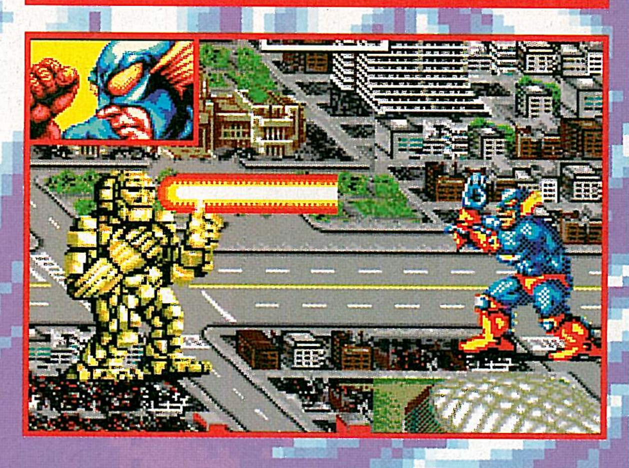
ROACH

Puede que este escarabajo resulte algo impresionante, pero sus amigos le conocen cono el Cucaracho. Una infancia delante del televisor viendo combates de lucha libre le ha aficionado a sus movimientos. Su tema de conversación preferido es la potencia de su cuerno. (¡!).



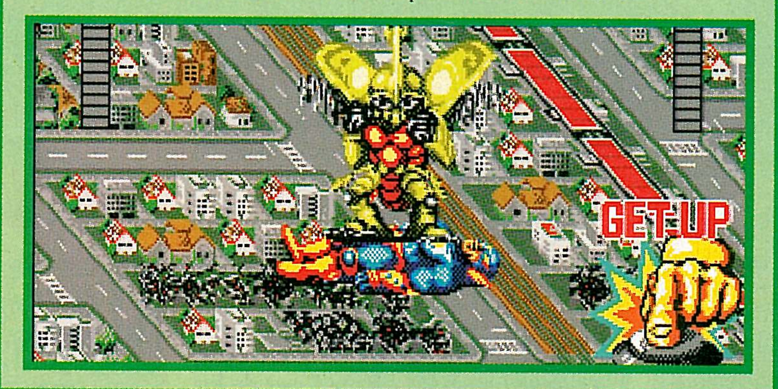
ASTRO GUY

Este chaval es un cadete en el arte de la lucha espacial. Su ficha habla de su afición por arrojar a la gente por encima de su cabeza y las patadas machacantes, pero su auténtico poder descansa junto con su arma láser.



EL NOMBRE DEL JUEGO

El juego en sí es un encuentro de lucha libre. Arroja al contrario para reducir su barra de energía, que aparece en la parte superior de la pantalla. Cuando tu contrario está fuera de juego, salta sobre él. Para ganar has de aguantar una cuenta de tres. El combate sólo consta de un asalto. Las caídas más duras hacen que el lanzador gane una "P". Una barra llena de éstas aumenta la potencia del monstruo.



INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

ESTRATEGIA
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION



▲ Las opciones para alterar la dificultad y el tiempo. Muy sabia la elección de que el mismo jugador pueda luchar con todos.
▼ No hay más opciones, y la presentación está bastante descuidada.

GRAFICOS



▲ Algunos fondos resultan interesantes, y el juego ofrece una cierta semejanza con las películas a las que parodia.
▼ Los efectos globales quedan ridiculizados por la carencia de definición.

SONIDO 51

▼ Madre mía, es horrible, la música resulta atroz e insoportable (¡no hay manera de eliminarla!) y los efectos de sonido no son mucho mejores, con unos muestreos de lo más tosco.

JUGABILIDAD 74

▼ Resulta asqueroso desde el principio, los movimientos son mínimos y nada espectaculares, y es necesario enfrentarse a un método de control espantoso.

DURACION 56

▼ Aparte que desde el primer momento resulta pésimo, sólo hay cuatro personajes, y escasos movimientos, lo que no resulta muy atrayente.

GLOBAL 55

Un juego de combate desangelado, asqueroso, y en definitiva injugable, que esperemos odie todo el mundo. Hay montones de matamarcianos mejores para Megadrive, Streets of Rage II y Final Fight sin ir más lejos.

STREETS OF RAGE

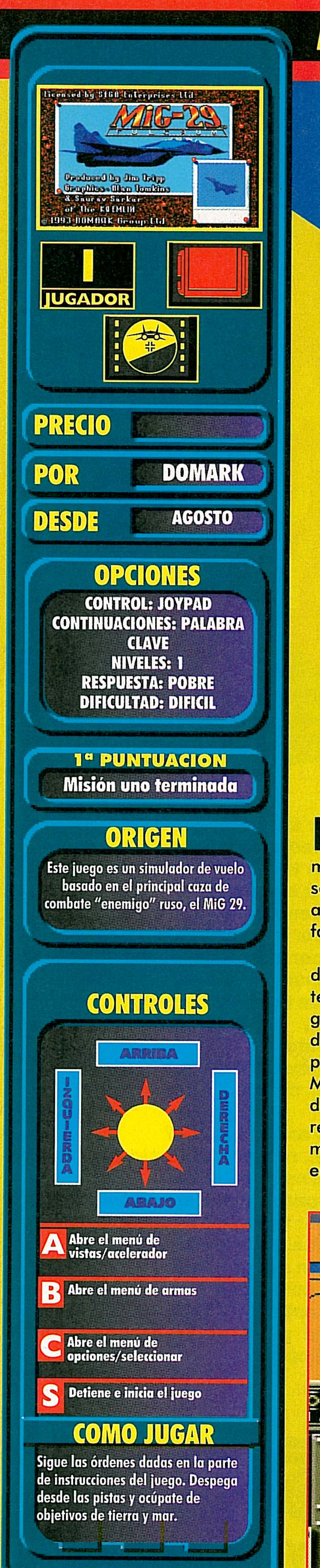
LLEVA UNA LEYENDA A TU MASTER SYSTEM II



Jamás un juego de lucha fue tan aclamado. ¡¡Es dinamita!! Y ahora llega a tu MASTER SYSTEM II para dejarte sin aliento.
Ponte en situación: Una ciudad asolada por el crimen organizado. Policía corrompida. Pandillas sin escrúpulos haciendo de las suyas.
Alguien tiene que impedirlo:
Adam, experto en boxeo de combate.
Axel, maestro de artes marciales.
Blaze, cinturón negro de judo 7.º DAN.
¿Cuál es tu campeón?
Con él, recorrerás 8 fases distintas a cual más peliaguda.
Todo puede ser un arma letal en tus manos: cañerías, bates, cuchillos, pistolas, incluso pimienta, si te obligan a jugar sucio.
¡Eres invencible!
Elige entre 1 ó 2 jugadores y pon tu ciudad patas arriba. ¡Hay mucho que limpiar!



LA LEY DEL MAS FUERTE





El componente deL equipo más importante de un ejército moderno es un caza rápido y eficaz, que penetre en lo más profundo de la máquina de guerra del enemigo. Con este fin, los rusos desarrollaron la serie MiG, que termina en el MiG 29, que puede estar a la par (con algunas reservas) con el F15 Strike Eagle, el avión de combate más famoso del mundo.

En la nueva simulación de vuelo epónima de Domark, la versatilidad del MiG 29 se explota al máximo. Cinco misiones y un vuelo de prácticas te llevan por misiones de tierra y mar, utilizando sofisticada tecnología guiada por láser para localizar objetivos industriales y militares. Evitar daños civiles o "colaterales" es una prioridad, teniendo en cuenta la proximidad de bloques de edificios a las posiciones de los objetivos. La Megadrive ha padecido siempre de la falta de un simulador de vuelo decente, con toda la historia de despegar y repostar en el aire. ¿Crees que todos los botones, menús y opciones de MiG 29 restablecen este equilibrio? Pues sigue leyendo y lo averiguarás.





▲ *Un poco a la derecha, un poco a la izquierda, a la derecha... Eres controles, ¿no?*

▼ ¡Un enorme MiG!... Ayer.

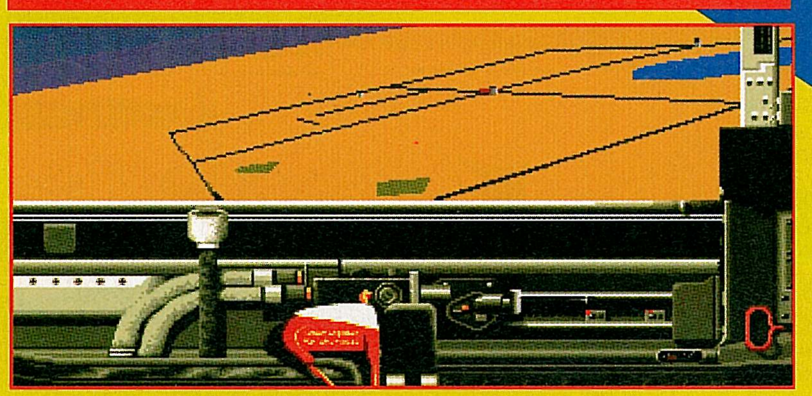
HUD

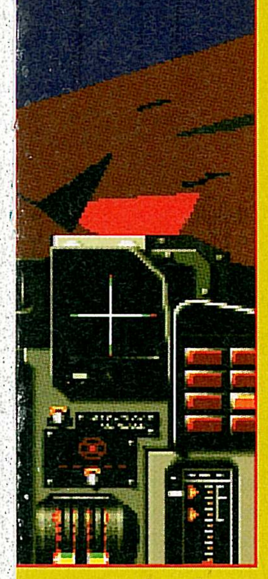
Hay dos formas de ver la acción desde la posición del piloto. La vista de panel total tiene un montón de instrumentos y botones que observar y ofrece una perspectiva limitada de la acción. En el centro del panel hay un radar delantero, muy útil para detectar objetivos, y la vista e panel total te avisa del nivel de aceleración y de los daños que sufre tu avión. La otra opción es la pantalla HUD (que viene de Heads-Up Display, algo así como pantalla proyectada o superpuesta), generada por ordenador, que aparece sobre la cubierta de cristal de la carlinga. Las funciones más útiles son el medidor digital de altitud y el horizonte artificial, que indica la velocidad de ascenso o descenso.



EL MAPA

Debes utilizar el mapa de la misión con la brújula del panel para localizar tus objetivos. El mapa se desplaza a lo largo de varias pantallas y en él los objetivos enemigos aparecen marcados en rojo y las bases aliadas en verde, con los destinos de la misión numerados en orden. Tu MiG también aparece en el mapa, que también funciona como un modo de pausa.





un poco inútil con los

COMENTARIO



ROB

Los juegos como este dependen mucho de la experiencia y del gusto personal. Yo no soy muy fan de complicados simuladores como MiG 29 y tiendo a evitarlos cuando llegan a la oficina. A pesar de esto, aún puedo distinguir un buen simulador de uno malo, y MiG 29 parece estar en algún punto intermedio. Los gráficos vectoriales han logrado proporcionar un cierto sentido de realismo y profundidad, pero los fondos son muy suaves, es decir que básicamente son de color azul o de tonos de marrón. Esto puede dificultar el juego a la hora de juzgar lo cerca que estás del suelo, y antes de poder saberlo ¡ya te has chocado y tu avión está en llamas! Hay muchas opciones, indicando que estratégicamente hay infinitas oportunidades de utilizar tu cabecita, pero lo que en teoría puede parecer una buena idea, en la práctica puede acabar en desastre. El avión tarda siglos en dejarse dominar, e incluso cuando piensas que ya tienes controladas todas sus pequeñas rarezas, aún es capaz de revolverse con un movimiento extraño para pillarte por sorpresa. Estas críticas no necesariamente convierten a este juego en algo horroroso, pero el carácter frío y funcional del MiG 29 lo hace inexcusablemente aburrido y lento. Ahora me doy cuenta de que mi falta de entusiasmo por este tipo de juegos puede influir en este argumento, pero si realmente tenía algo divertido, ese algo consiguió mantenerse oculto.



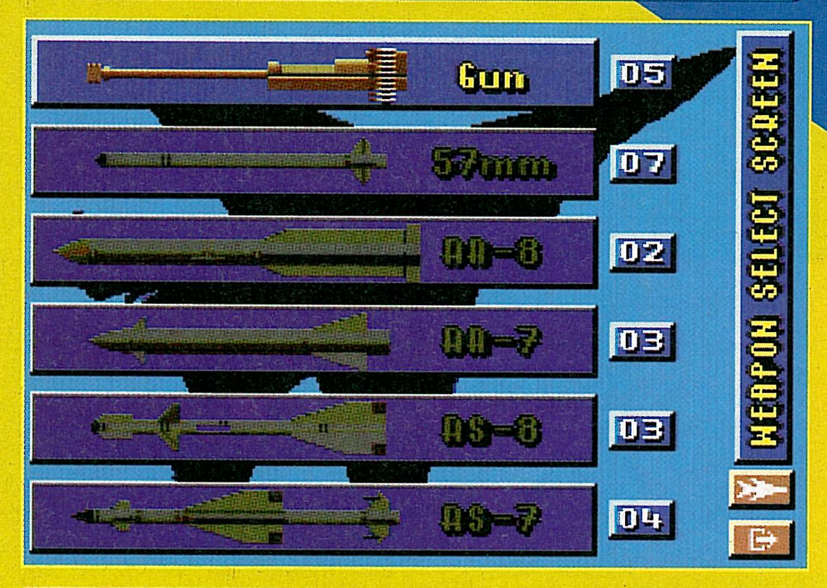
ANALISIS

ESTRATEGIA

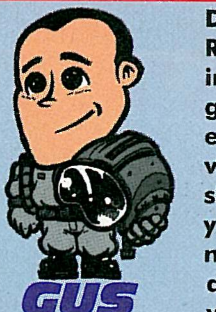
ACCION

DESAFIO

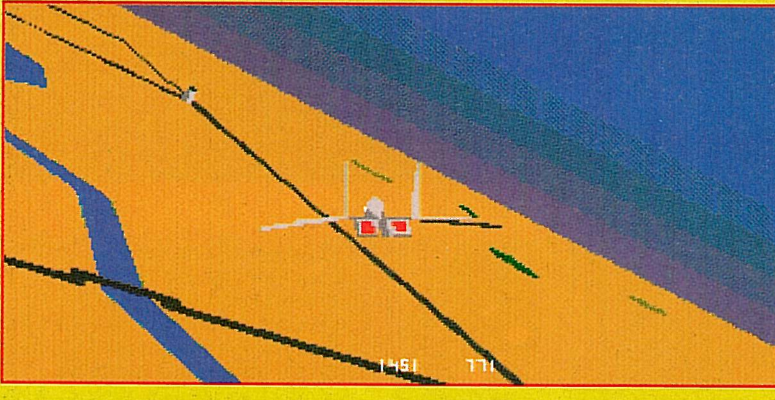
REFLEJOS

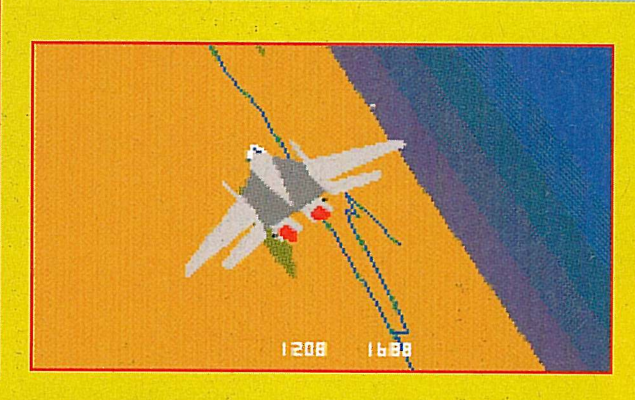


COMENTARIO



Dejadme que sea honesto con vosotros. Realmente quería que MiG 29 me gustara, incluso llegué a pensar que podría gustarme, pero no fue así. Al principio estaba impresionado. Los gráficos vectoriales parecen tan rápidos como simuladores de vuelo anteriores como LHX, y el nivel de profundidad del simulador es notable. Pero cuando llegamos al desarrollo del juego, MiG 29 me dejó verdaderamente aburrido. Lo más molesto de todo es el pobre manejo de avión y los movimientos impredecibles que hace. Que así son en realidad las técnicas aeronáuticas soviéticas, no lo sé. El resultado es un método de control frustrante. Tener que acceder a los menús para cambiar misiles o ver el mapa también ralentiza el juego. Además, aunque los gráficos no están mal, no te dejan saber con exactitud lo cerca que está el suelo, por lo que tienes que estar constantemente con un ojo en el medidor de altitud. Quizás esto te parezca un ejercicio de "habilidad", pero para mi personalmente es una lata. No quiero ser cruel, MiG 29 es como un juego de PC, y probablemente se desquite del esfuerzo que hay que hacer para aprender sus matices. En una consola, parece en general demasiado lento y complicado como para merecer la pena.





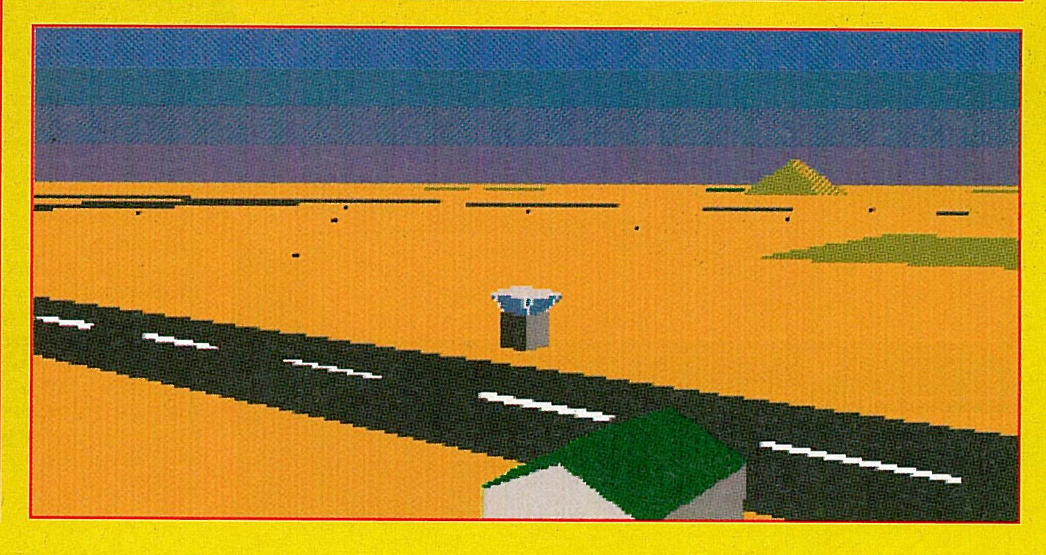
◄ *¡Ah! ¡El cielo es tu hogar!*

PUNTO DE VISTA

MiG 29 te ofrece un montón de posiciones de vista distintas de las acciones. Elige la torre cuando despegas para asistir a un impresionante espectáculo cuando tu avión se eleva de la pista de despegue. Una vez en el aire, puedes ver al MiG desde muchas posiciones externas, y desde algunos lugares curiosos, como la cabeza de uno de tus misiles o incluso desde uno de tus objetivos.

COMANDANTE PILOT AUTOMATIC

Volar tú mismo hasta tu destino es muy cansado, y francamente peligroso, así que debemos dar gracias al cielo por los modos de vuelo automático incluidos en el menú de opciones. El piloto automático te lleva a tu siguiente objetivo asignado, y el aterrizaje también automático te evita los problemas de tener que acercarte a la pista.



▲ *¿Quién está canturreando? ¡Que se detenga ahora mismo!*

◄ *Aquí el MiG de Mega Sega. La vista es espectacular, estoy volando sobre una ciudad. Seguro que es muy bonita...*

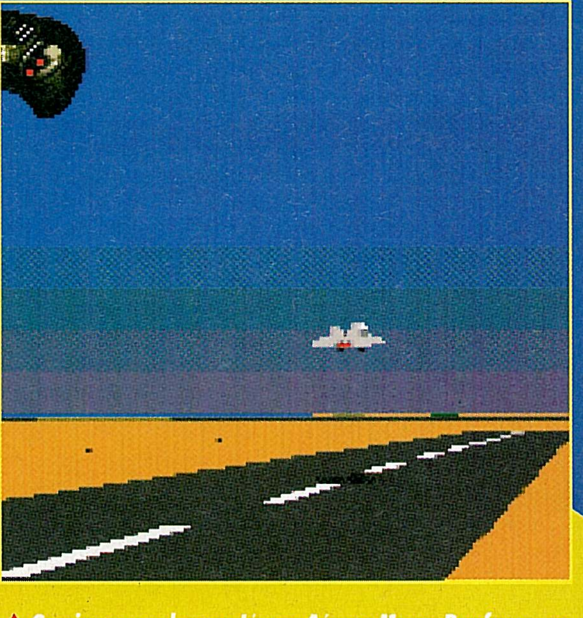
▶ Preciosa vista desde el HUA

▶ Diferentes vistas del Mig 29

ESTROY TRUCK DEPOT
T WAYPOINT 1

OBJETIVOS PRIMORDIALES

Cada una de las cinco misiones se divide en una serie de incursiones de ataque, sobre baterías de misiles, bases aéreas y algunas de las Operaciones Especiales del enemigo. Tu itinerario te es proporcionado por un áspero jefe de escuadrón en la zona de instrucciones, pero puedes consultar la lista de objetivos en cualquier momento.



▲ Gracias por volar con Lineas Aéreas Mega. Por favor, no abra las ventanillas mientras el avión está en vuelo.

PRESENTACION

86

▲ Muchas opciones, una misión de entrenamiento y detalles, como la sala de instrucciones. Las secuencias de los accidentes son muy hábiles.
▼ Acceder a las funciones a través de menús no es una buena idea.

GRAFICOS

81

▲ Vectores claros moviéndose a una velocidad razonable e interesantes efectos creados por la amplia gama de puntos de vista.
▼ Los gráficos no consiguen dar la impresión de altura.

SONIDO

73

▲ Una música agradable en la pantalla del título y unos efectos sonoros claros y realistas.
▼ El sonido está limitado prácticamente en todo el juego.

JUGABILIDAD

71

▲ Hay muchas funciones que controlar, muchas formas de pilotar el avión y el desafío que plantea la misión es considerable.
▼ El juego carece de auténtico sentido de ritmo o diversión.

DURACION

79

▲ Cinco misiones, cada una presentando un importante desafío, significan mucho juego a largo plazo.
▼ La gama de acciones parece bastante limitada.

GLOBAL

75

Un juego demasiado de PC para crearlo para una consola y sus impresionantes funciones no contrarrestan el flácido desarrollo de juego. A los fans de los simuladores les encantará, sin embargo, la mayoría de los poseedores de una Megadrive se alejarán tímidamente de su desarrollo de juego lento y poco emocionante.



GLOBAL GLADIATORS

En su miserable camino hacia el McDonalds del pueblo, una tarde de lluvia ácida, Mick y su mejor amigo Mack cruzan un extraño quiosco de periódicos. Al no haber visto antes nada parecido en la calle, los dos se detienen y hojean con interés los abundantes cómics que el quiosquero tiene a la venta. Entonces, una portada en particular llama la atención de Mack, por lo que saca el dinero y él y Mick van a leérselo con gran nerviosismo.

El cómic cuenta la historia de "Los Gladiadores del Globo", una pareja de superhéroes amigos del ozono con unos músculos del tamaño de sandías y la fuerza combinada de miles de montones de abono. Enormemente impresionados por las actividades ecológicas de los Gladiadores, Mick y Mack piensan en ser como sus nuevos héroes. Como pasa siempre, un hombre de aspecto extraño, con un horrible pelo de color naranja y la cara pintada de blanco, aparece al lado de sus asientos de plástico prometiéndoles una oportunidad como esa. Tras una mirada preocupada a sus hamburguesas y el rápido toque de las frentes del uno al otro, los amigos deciden que este payaso dice la verdad e inmediatamente están de acuerdo en aceptar su oferta. Como Mick y Mack, ahora tu misión es convertir a estos dos colegas en los mejores Gladiadores del Globo que el mundo jamás ha visto y acabar con la polución mundial. Los chicos luchan en cuatro lugares distintos de nuestro contaminado planeta, utilizando sus pistolas de lodo para eliminar toda la polución que encuentran en el último y fenomenal juego de Virgin para la Master System.

▼¡Detrás de tiiiiiii!





COMENTARIO



PAKO

La alta calidad de la presentación que puedes encontrar en la versión de 16 bits de este juego es sorprendente, y de la misma forma me ha dejado totalmente anonadado la obra maestra de gráficos y sonido que es Global Gladiators para Master System. Sin embargo, este título es engañoso. El control sobre Mick y Mack es demasiado flojo y hay demasiadas oportunidades para el desastre tan pronto como la guerra contra la polución comienza. Es insoportable asistir impotentes a cómo un movimiento equivocado en la zona más alta de un nivel provoca una cadena de reacciones en la que el gladiador elegido se encuentra desapareciendo por la parte inferior de la pantalla. Esto es el resultado directo de que tu personaje rebote media pulgada fuera de una figura enemiga cada vez que chocan. Está bien que sufran daños, claro, pero la pérdida de una vida por salir rebotado de una repisa en muchas ocasiones hace que tu paciencia se agote demasiado rápido. También es una faena que el único objetivo de Mick o Mack sea la recolección de letras "M". ¡Podrían ser muy bien sellos! Tampoco encuentro ningún placer en embadurnar a los enemigos con esa ridícula pistola de barro. Nada se altera en el desarrollo del juego a medida que este progresa, los niveles de bonus carecen de variedad y por ello no te produce una gran satisfacción alcanzarlos. En plan estético es un ejemplo de juego brillante, pero básicamente no vale nada.

RECOGIENDO LAS "EMES"



Al final de cada nivel espera a Mick o a Mack ese extraño tipo al que se encontraron en el McDonalds. Agita sus armas como un loco y se niega a dejar que ninguno de los chavales avance más hasta que dispongan de una cantidad determinada de "M". ¡Qué cosa más rara! Complácele recogiendo tantas letras de estas como te sea humanamente posible, porque además hay un premio especial por recoger más letras "M" de lo que necesitas.

ESCORIA

▲"¡Llévanos ante la presencia de tu jefe, terrícola!"



▲¡Al quitarle la nariz, Mick descubre la evidencia!

Al recoger 10 o más "M", Mick y Mack son recompensados con una etapa de bonus de basura, que, bueno, ¡no quiere decir que sólo haya montones de porquería! Le presentan al gladiador global en activo tres contenedores de basura que debe llenar y después le duchan con distintas clases de desperdicios que le dan más problemas. Sin embargo, es todo lo contrario, y le resultan de provecho, ya que colocar cada uno de los desperdicios en su cubo de basura correspondiente es recompensado con muchos puntos. Por ejemplo, las botellas van al contenedor de vidrio, los periódicos al contenedor de papel y las latas al de los objetos de metal. Puede que te suene fácil, pero ten cuidado con Mick o con Mack cuando aparezca el yunque. Además hay un límite de tiempo. Si Mick o Mack la superan reciben una vida extra, ¡hurra!

COMENTARIO



RAFA

Básicamente, este juego es exacto a la versión para Megadrive (salvo que es mucho más difícil). Para mi esto está bien, ya que el juego de 16 bits era tan difícil de terminar como ponerse un sombrero. Sin embargo, todavía le falta algo a Global Gladiators. lo primero de todo, como dice mi colega en esta página, el desarrollo del juego se mantiene idéntico todo el tiempo, siendo lo único que cambia los gráficos y los malos. Debo decir que esto acelera mucho el alcance del estado de aburrimiento total. Los controles son también una lástima. Mientras los controles de la versión de Megadrive eran de una absoluta precisión, en la versión de Master System se te van un poco, provocando muchas molestas muertes. Es realmente una pena, porque Global Gladiators es definitivamente el juego más agradable en lo que se refiere a gráficos que jamás he visto para Master System desde Sonic II (me hubiera gustado que hubiera podido llegar a ser un estándar similar).

EO

Si todos esos bonus, tales como montones y montones de vidas extras de "M", se quedan fuera de tu alcance, puede ser que estén suspendidos sobre una plataforma invisible. Como resultado de ello, los saltos de fe en nombre de Mick y Mack suelen recompensar mucho, aunque hay una cantidad similar de consecuencias trágicas esperando si su confianza se ve traicionada. ¡La muerte para uno de ellos!

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■■□
DIA	■■■■□
SEMANA	■■□□□
MES	■□□□□
AÑO	■□□□□

ANALISIS	
ESTRATEGIA	■□□□□
ACCION	■■■□□
DESAFIO	■■■□□
REFLEJOS	■■■□□

PRESENTACION 84

▲ Una secuencia medianamente entretenida seguida de una serie de demostraciones del juego.
▼ Las opciones son nada más que un gesto simbólico.

GRAFICOS 94

▲ Grandes figuras hábilmente dibujadas y fluidamente animadas hacen sus papeles en los atrevidos fondos.



SONIDO 91

▲ La música funky del juego sube el estándar establecido por los gráficos.

JUGABILIDAD 74

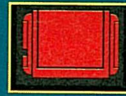
▲ Es desafiante y bastante acelerado...
▼ Aunque el movimiento de Mick y Mack es terriblemente flojo y frustrante.

DURACION 78

▲ Los niveles son bastante grandes y el nivel de desafío está situado sólidamente bastante alto.
▼ La frustración con los controles es un gran inconveniente.

GLOBAL 77

El impresionante esquema de limpieza de Mick y Mack queda estropeado por la podrida piel de plátano que es el desarrollo del juego. Un poco más de esfuerzo en el método de control lo hubiera convertido en un éxito.


1-2 JUGADORES

PRECIO

POR TRADE WEST

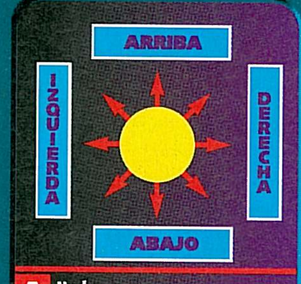
DESDE JULIO

OPCIONES
DISTRIBUIDOR:
CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MUY DURA
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 1
RESPUESTA: VALE

1ª PUNTUACION
621000

ORIGEN
Battletoads es una conversión del premiado sistema juego de Nintendo Entertaiment System.

CONTROLES



A Nada
B Ataca/Recoge armas
C Salta
S Comienza y detiene el juego

COMO JUGAR
Guía a tu Battletoad a través de niveles deslizantes llenos de pruebas de destreza, trampas, y escalofriantes combates cuerpo a cuerpo.

Podríamos divagar durante todo el día acerca de lo absurdo de la trama de este juego, pero aquí en MEGA SEGA reconocemos que el anuncio de un juego tiende a exagerar las cosas. Por lo tanto allá vamos:

Cuando la reina de la Oscuridad rapta tanto a tu mejor amigo como a la chica más mona de este lado de la galaxia, ¿qué es lo que puedes hacer?

¿Lloras? ¿Te escondes? ¿Llamas a la policía interestelar? ¡Nada de eso! Eres un BATTLETOAD y los BATTLETOADS no lloran, ni se esconden, ni piden ayuda. Los BATTLETOADS enloquecen, !

Por tanto ponte en marcha, y baja hasta el planeta de la reina de la Oscuridad, pero con cuidadito, esta dama es una lagarta, y te ha preparado una buena cantidad de cosas repugnantes para que te den la bienvenida, como los cerdos psicópatas, la panda de ratas mutantes, y una serie de trampas diseñadas especialmente para ti.

Vas a necesitar todas tus habilidades de combate para enfrentarte a ella, los cabezazos, la patada asesina, y los nudillos nucleares. Hey, y no te olvides del turbo jet, la tabla espacial, y la bicicleta de velocidad, porque vas a necesitar todo ello, si deseas rescatar a tus amigos y conseguir mantener tu brillante piel verde intacta.

ACCION BATTLETOADS

Lo mejor que tiene Battletoads es la variedad. Cada nivel pone a prueba tus reflejos y reacciones de diferentes formas. Aquí hay una selección de acciones del juego.





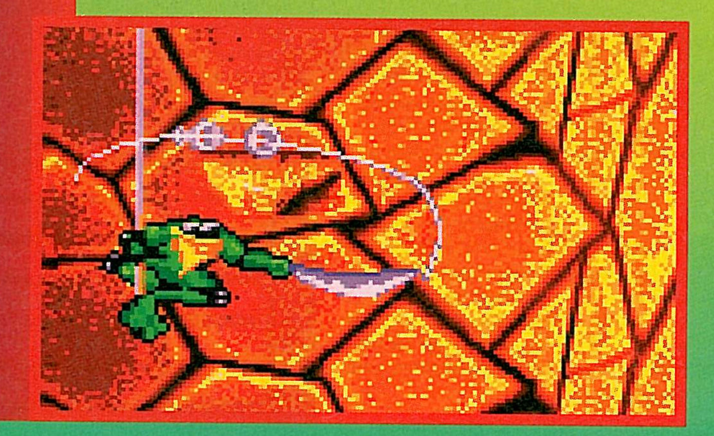
▲ *Dale lo que se merece a este monstruo rosa aparentemente inofensivo.*

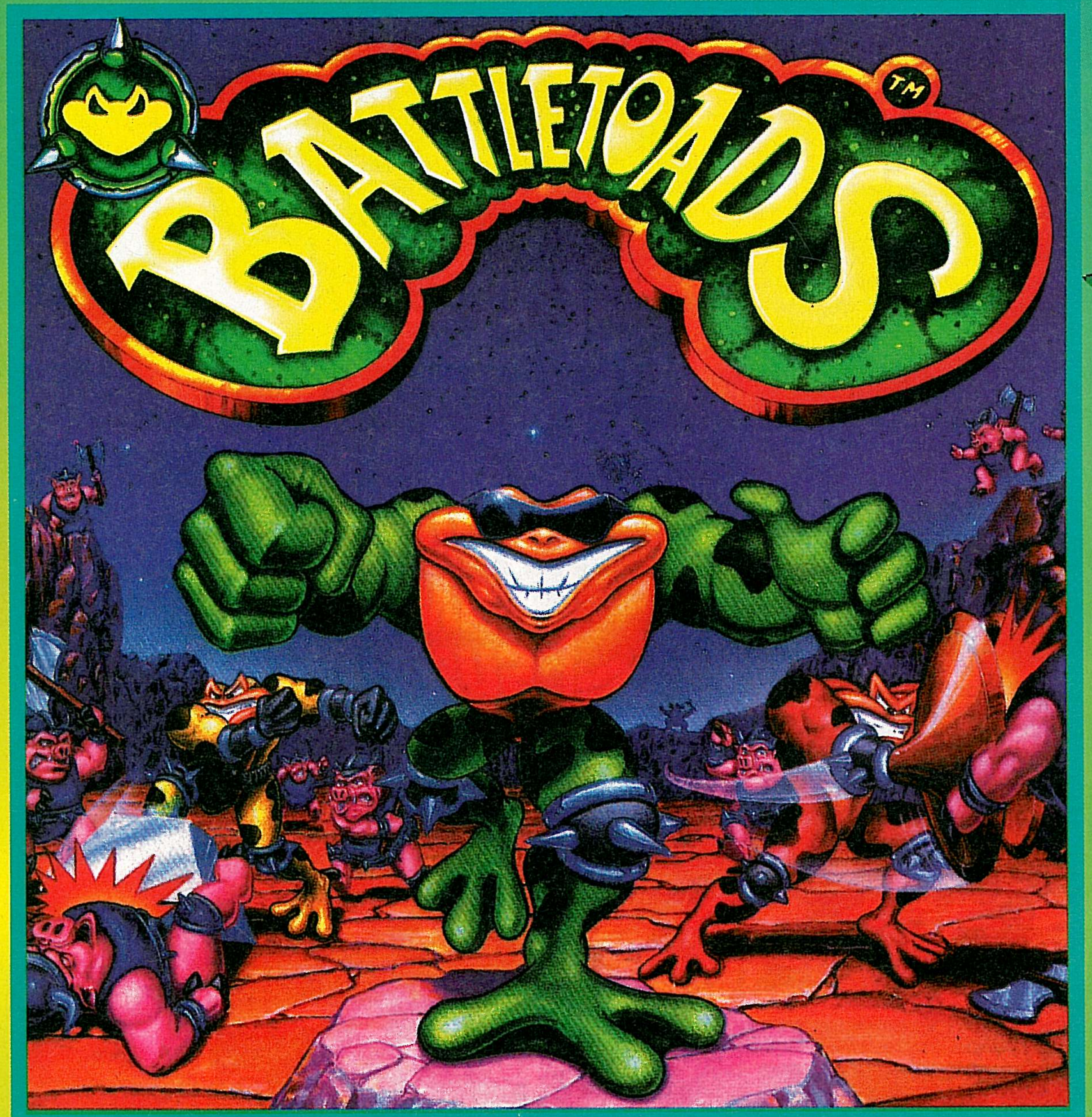
PRIMERA PANTALLA: EL CAÑON DE RAGNAROK

Los Battletoads aterrizan en el mundo de la reina de la Oscuridad, sólo para ver al comité de bienvenida compuesto por cerdos psicópatas dispuestos a vapulearte. Abofetéales un poco, domina las bestias aladas y destruye a los jefes bípedos con el fin de progresar.

SEGUNDA PANTALLA: LA SIMA DEL WOOKIE

Los Battletoads se dejan caer por un cráter, machacando una y otra vez a los habitantes alados de este lugar para obtener una pila de vidas de más. La reina de la Oscuridad ha dejado tras de sí una serie de diabólicos robots y campos eléctricos para dificultarles las cosas...





COMENTARIO



RAFA

"¡Aiiiee-eeeee!", "¡Arghhhhh!" y "¡Mmnn-nnrrrag-hyhh!" es una selección de las exclamaciones que este juego me obligó a soltar. ¡Es difícil, con una D mayúscula! Lo que ya resulta megadifícil es la sección del turbo jet, en el nivel del hielo resbaladizo (lo que te puede hacer deslizarte hasta enormes picos de hielo, ¡aaargh!) o el emocionantemente frustrante nivel de la serpiente pitón, en el que te aseguro que acabarás chillando a la consola. De todas formas, tras unos cuantos días comienzo a cogerle el tranquillo, pues resulta todo un reto. Por tanto, para los que se quejan de que los juegos de Sega son muy fáciles, que se enfrenten a éste. Para los jugadores a los que no les gusta parecer unos inútiles la primera vez que se enfrentan a un juego, que se aparten de él todo lo que puedan, pues sólo conseguirán enfadarse y dudar de su coeficiente intelectual, a la vez que su rostro adquiere un vergonzoso tono púrpura.

TERCERA PANTALLA: TUNEL TURBO

Estos anfibios se dedican a vapulear a las ratas mutantes y desempaquetar sus turbo jets. La única manera de cruzar la sima es saltando de roca en roca, evitando los muros que hábilmente ha colocado la reina de la Oscuridad. ¡Ooooh, que mala bestia!



COMENTARIO



JULK

Resulta de lo más extraño encontrar un juego que resulte verdaderamente frustrante, y para remate que resulte adictivo, pero éste es ese juego. Creo que su secreto estriba en que con cada partida avanzas un poco más, pero nunca todo lo lejos que creías que ibas a llegar. Por lo que te mosqueas y vuelves a intentarlo otra vez, y otra, y otra... y al final acabas jugando durante horas. Pero a pesar de su dificultad te diviertes jugando. Es muy emocionante y ofrece variedad a raudales, dispones de montones de bonificaciones, los gráficos resultan decentes, con montones de toques humorísticos, y la música y efectos de sonido se adaptan a la acción como un guante. Si buscas algo distinto, no lo dejes escapar.

¡A JUGAR!

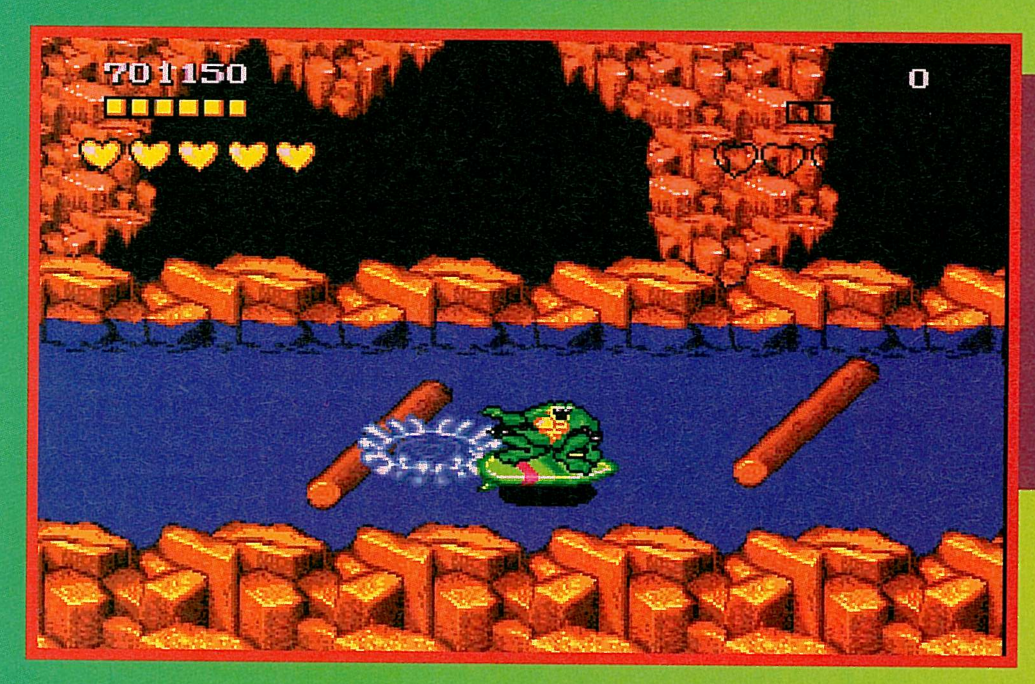
CUARTA PANTALLA: LAS CAVERNAS DEL ARTICO

Las plataformas resbaladizas son el día a día de las cavernas del Artico. Sin problema... ¿o no? Puede que en el momento en el que estés resbalando sin control hacia un montón de estalacmitas de hielo, que por si no lo sabes son mortales. Los hombres de hielo asesinos tampoco ayudan a hacer las cosas más fáciles.



▲¡Argh! ¡Un chicle Cheich gigante! ¡Socorro!



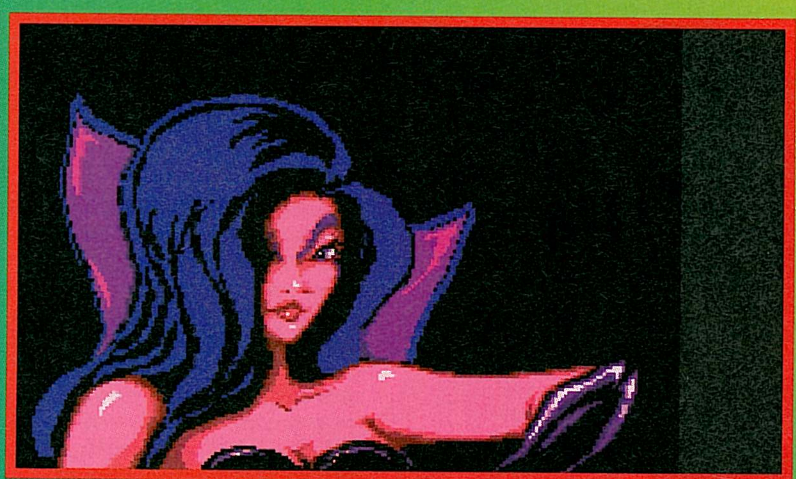


QUINTA PANTALLA: SURF CITY

El surf es lo más, colega... o eso dicen. Aquí nuestros amigos se encuentran no sólo frente a las hordas de la reina de la Oscuridad, se incluyen los troncos letales y los pinchos destructores de tablas de surf.



◄ ¡...esto es lo mejor! y yo que creía que era un juego sobre ranitas.



▲ ¡Vaya, esto está mejor! Aunque tampoco se me ocurre nada.



INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

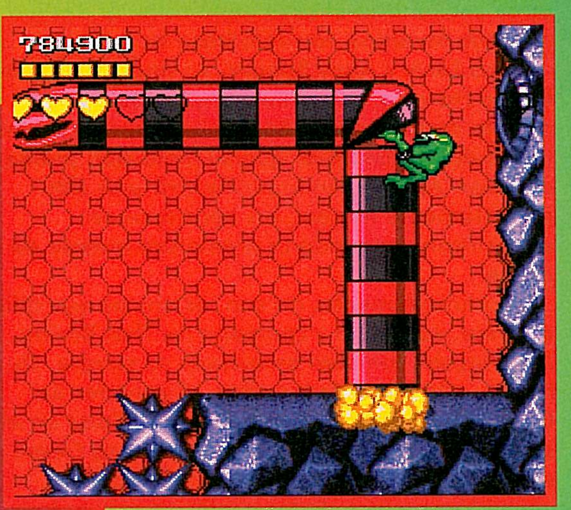


▲ Zit se ve inmerso en una espantosa escapada a través de una especie de intestino gigante. (Repugnante).





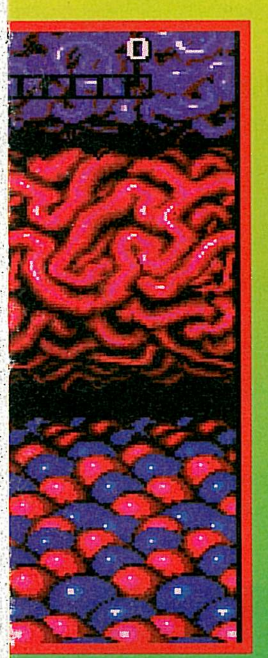
▲ ¡Ah!, bolas con pinchos por todas partes



▲ Hmmm. No se me ocurre nada tolerado para menores con esta captura.

SEXTA PANTALLA: EL CUBIL DE KARNATH

La ruina de muchos de los que aquí nos encontramos. Este nivel duro como la piedra te ofrece la ocasión de aferrarte a los lomos de serpientes en movimiento según intentas escalar por estas enormes cavernas. ¿Parece sencillo? Pues no sé que hacen todas estas camisas de fuerza por aquí.





▲Pero, ¿qué se puede comentar acerca de esto?, vaya capturas que me dais.



Y AUN HAY MAS SOR-PRESAS...

...Aunque no nos importaría puesto que parece que os gustan las cosas fáciles, no queremos enseñaros todo el juego, pero que sea suficiente decir que esto no es todo, pues se presenta el nuevo medio de transporte para anfibios, patentado y más que probado, ¡la superbicicleta Battletoad!

PRESENTACION — 59

▲Algunos buenos cortes entre misiones...
▼No hay opciones.

GRAFICOS — 77

▲La fluidez del desplazamiento y la suavidad de la animación.
▼Pero parece un juego de ocho bits.

SONIDO — 77

▲Un buen rango de efectos de sonido y unos fondos musicales superenérgicos, respaldan esta estupenda atmósfera.

JUGABILIDAD — 78

▲La acción resulta rápida y divertida y en un principio desafiante, especialmente en el modo de dos jugadores. Pero una serie de niveles increíblemente duros hacen que merezca la pena.

DURACION — 82

▲Montones de niveles que conquistar y algunos de ellos resultan extremadamente difíciles.
▼Los jugadores novatos, no lo soportarán.

GLOBAL — 79

A pesar de que no es más que una versión gráficamente mejorada de un juego de 8 bits, Battletoads resulta muy jugable y ofrece emoción de la buena.

FATAL FURY
King Of Fighters



1-2 JUGADORES



PRECIO	7.990
POR	TAKARA
DESDE	MAYO

OPCIONES

DISTRIBUIDOR: IMPORTACION
CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

GANAR SEIS COMBATES

ORIGEN

Fatal Fury es original de SNK/NeoGeo. Se diseñó para competir con el fenomenal Street Fighter II de Capcom.

CONTROLES



A PUÑETAZO
B PATADA
C ARROJAR
S COMIENZA Y PAUSA EL JUEGO

COMO JUGAR

Selecciona un luchador, aprende sus movimientos y úsalos lo mejor que puedas contra el oponente, humano o controlado por el ordenador.

El destino, la fuerza infalible que controla nuestras vidas; algo que al final todos encontramos. Para algunos el destino es una habitación de ejecutivo en el Hilton mientras que otros encuentran el suyo en la calle. El destino no tiene favoritos, tan sólo hace su trabajo.

Para Terry y Andy Bogard, su sino está unido a Geese Howard, el hombre responsable de la muerte de su padre. Ahora, una cláusula en las líneas del destino dice que su maldición puede cambiar. Así que, en lugar de vivir una vida perfectamente normal, los hermanos se encuentran vengando la prematura muerte de su padre.

Afortunadamente, no son los únicos que odian a Geese, su amigo y campeón de Thai Boxing, Joe Higashi, también ambiciona su sangre. De hecho, a lo largo de los años, el carácter de Geese ha amasado una segura hostilidad en el seno de las cada nación. Así que ahora Geese no se enfrenta a tres, sino a ocho potenciales vengadores, cinco de los cuales se encuentran entre Higashi y los hermanos, y su objetivo.

Conocedores de las artes del Kung Fu, Boxeo, Lucha Libre y Capoeira, estos World Warriors están modelando sus destinos también. Este juego proporciona el control de esta situación para uno o dos jugadores, eligiendo a Terry, Joe o Andy para su cita con el destino, asegurándose de que el podrido Geese recibe la justicia que se merece! Cada uno de estos tres hombres posee movimientos secretos que cualquier jugador aprovecha para su ventaja, descubrirlos y vencer es más fácil de lo que piensas.



LOS HERMANOS SEVEROS

Los chicos Bogard son artistas marciales expertos, debido a sus años de agresión enjaulada y voluntad de hacer justicia. Las disciplinas escogidas son un híbrido de muchas técnicas de todo el mundo y, mientras que Terry prefiere un estilo de vestir mas de sport, Andy se pasea por las zonas de combate con una indumentaria más práctica. Su compañero, Joe Higashi, es un experto en Muay Thai lo que, más o menos, habla por sí mismo. Ahí va un informe de los movimientos especiales de los chicos.

TERRY







El mayor de los hermanos, Terry, tiene el poder del puño de fuego, que también puede lanzar un fuego abrasador a lo largo del suelo mientras grita: '¡Permíteme!'. Su maniobra más complicada es una patada con salto mortal, un movimiento de salida que transporta a Terry a través de un tercio de la pantalla, culminando con una dolorosa patada doble.



¡A JUGAR!



▲ ¡Ouch! ¡¡Que dolor!! (demasiado bajo).

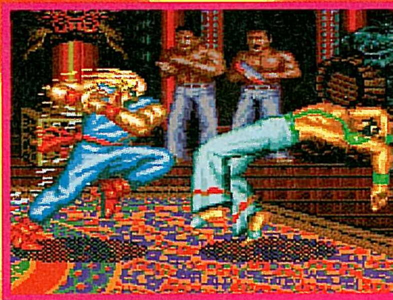


▶ ¡Saluda al diablo de mi parte, viejo!



ANDY



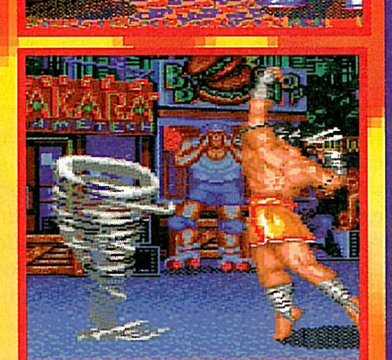


Aspirante a la excelencia de su hermano y en ocasiones, dirían algunos, superándole en términos de técnica, Andy provoca bolas de fuego con sus manos, se mueve rápidamente hacia sus oponentes con un potente empujón y salta, con el pie por delante, por encima de su enemigo. La táctica más espectacular es un ataque de puño en torbellino en el aire.



JOE





El Muay Thai está considerada como un poderoso arte marcial que no necesita demasiada ayuda. De todos modos, Joe es aficionado a mandar un torbellino desde sus puños vendados, y es capaz de conseguir un potente ataque con su rodillazo del tigre, con la posibilidad de una penetrante patada llameante. Joe Higashi viene también preparado con el más fácil movimiento especial del juego, una agitación de esquivas super rápidas que se activan presionando rápidamente el botón de golpear.



COMENTARIO

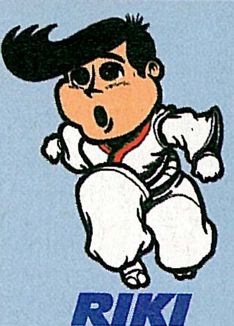


PAKO

La primera de las esperadas adaptaciones de las máquinas de juegos para Megadrive es bastante mejor de lo que se esperaba, ¡especialmente después de la altamente sospechosa versión Super NES! La falta de dos personajes no resta demasiado del conjunto, comparada con la fidelidad al producto original de SNK. Sorprendentemente hay una gran variedad de posibilidades de movimiento, teniendo en cuenta que el juego está limitado a sólo tres botones, uno de los cuales está dedicado exclusivamente a lanzamientos. Cada uno de los movimientos especiales son muy impresionantes, aunque bastante asequible desde los controles de la Megadrive. ¡El rodillazo del tigre de Joe es especialmente impresionante! Encuentro que la habilidad de saltar dentro y fuera del escenario estorba un poco al jugar y es algo sin lo que esta adaptación estaría mejor, como en la Super NES. Es muy atractivo pero el jugador no tiene un control real y a menudo acaba en gemidos de frustración cuando el héroe elegido choca torpemente con su oponente, sin que el jugador lo haya ordenado. También hay ocasiones en que algunos de los movimientos mas simples no responden. Sin embargo, generalmente la pelea es muy satisfactoria, ¡acabar con el contrario con uno de los movimientos especiales es excelente! Aunque Fatal Fury está fuera del alcance de las combinaciones fantásticas, como la mayoría de los mejores juegos de lucha de este tipo, es absolutamente el mejor de los juegos de combate para la consola Megadrive hasta el momento y sin duda el mejor presentado. Sigo aconsejando esperar pacientemente el Street Fighter II, pero la calidad de esta adaptación dice mucho en su favor y permanece como un impresionante juego por derecho propio.

¡A JUGAR!

COMENTARIO



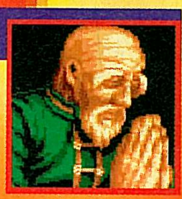
Todos nos hemos convertido en veteranos del Street Fighter II, teniendo la máquina en la oficina, y siempre estamos a la búsqueda de un juego de calidad similar para la Megadrive. Aunque no es un clásico, Fatal Fury demuestra que la consola Megadrive puede producirlos buenos. Los gráficos y el movimiento son estupendos; rápidos, fluidos y muy efectivos. El juego y la variedad de oponentes son igualmente buenos; no lo eran para el aspecto de Cyborg Justice, este era decididamente el mejor juego que habíamos visto este año (¡vimos Street of Rage II en 1992!). De todos modos, como señalé anteriormente, el juego tiene sus limitaciones. Conseguir los movimientos especiales es mucho más difícil que en Street Fighter II, especialmente porque la mayoría de estos movimientos acaban en diagonal. Se necesita un joystick realmente bueno (mejor que los controles de la consola) para conseguir la mayoría de ellos. Incluso entonces, saltar dentro y fuera de la pantalla es un suceso peligroso, ¡siempre parece que te van a dar! En cualquier caso yo diría que Fatal Fury es malditamente divertido, y se aconseja a los fans de los juegos de lucha que lo prueben.



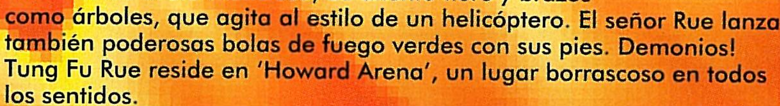
MAESTROS MARCIALES

El sueño de ver la caída de Geese Howard es tan intenso en los corazones de los demás luchadores que ninguno se puede permitir dejar a otro darle el golpe final. Consecuentemente los cinco atletas restantes actúan de avispado obstáculos en el juego. Ellos también son expertos en la mayoría de los variados movimientos de cualquier artista marcial.

TUNG FU RUE







A pesar de su apariencia, olvídate del hecho de que Rue es el competidor más viejo en el torneo, de hecho conoce profundamente la magia antigua. Este minúsculo y anciano sujeto japonés se transforma en un hercúleo bruto malicioso, de aliento fiero y brazos como árboles, que agita al estilo de un helicóptero. El señor Rue lanza también poderosas bolas de fuego verdes con sus pies. Demonios! Tung Fu Rue reside en 'Howard Arena', un lugar borrascoso en todos los sentidos.

DUCK KING

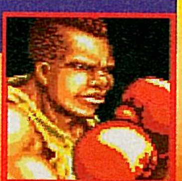


Con su apariencia al estilo MC Hammer, King parece increíblemente estúpido con sus enormes pantalones y ese corte de pelo post-punky de mohicano travestido! Su habilidad para el combate es algo menos ridícula de todos modos, y demuestra un destacado talento para su extraño arte marcial de golpes sesgados. Duck King se encuentra en el 'West Subway', mostrando sus cualidades a sus distraídos amigos. El metro de King retumba cuando el salta hacia sus aturdidos oponentes.

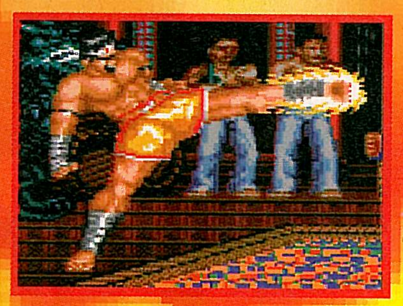
Grrr, grrr. Soy un gran tigre.

MICHAEL MAX





El humilde Michael Max aparece como el convencional luchador que es, guantes de boxeo en los brazos con el calzón característico y la camiseta típica de un boxeador profesional en el entrenamiento. Un poco menos convencional son sus gigantescas proporciones, y el poder castigador de sus golpes; ¡Max te hace perder con algunos temibles uppercuts y directos a la mandíbula rápidos como la luz! 'Sound Beach' le proporciona el cuadrilátero para su entrenamiento pugilístico.



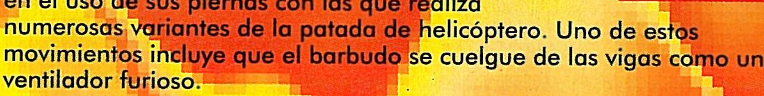
¡Ehh! El olor corporal asesino.

RAIDEN

Una imagen colosal de un luchador vestido de azul relampagueante, monstruosidad de piel impenetrable con leotardos. Raiden es increíblemente ágil para su tamaño y por lo tanto mucho más peligroso. El 'Dream Amusement Park' es el lugar ideal para enfrentarse con Raiden en un combate sin armas donde sacude a sus oponentes como si fuesen muñecos. Raiden posee también el peor aliento conocido por la humanidad.

RICHARD MEYER





Sea lo que sea lo que sirvan en el 'Pao Pao Café hace un poco inestables a los pies del viejo Dick. Este experto brasileño de Capoeira se menea delante y atrás en sus bobos pantalones, confiando fuertemente en el uso de sus piernas con las que realiza numerosas variantes de la patada de helicóptero. Uno de estos movimientos incluye que el barbudo se cuelgue de las vigas como un ventilador furioso.





PERSONAS DESAPARECIDAS

Ante todo, esta es una conversión exacta del juego de SNK/NeoGeo del mismo nombre. Sin embargo algunas características faltan en la versión de Megadrive. En primer lugar los ausentes jefes: Hwa Jai y Billy Cane, con sus respectivos escenarios de Happy Park y South Town Village. Para tu información Hwa Jai es un Thai boxer borrachín que traga su vino de arroz con furia. Billy Cane es un atípico paleto de granja, como un gran poste colorado. Para compensar esto Takara ha cambiado la línea de la historia un poco y enfrenta hermano contra hermano, amigo contra amigo en el duelo de Terry, Andy y Joe por la muerte de Geese. Están locos.

▶ ¡Vaya mogollón!

PRESENTACION 92

▲A lo largo de todo el juego la presentación es sorprendente y comprensiva. La historia mantiene la acción de modo uniforme y la pantalla de opciones tiene mucho que probar.

GRAFICOS 93

▲Sprites audaces y buena animación en conjunto, algunos de los movimientos especiales ¡son realmente buenos!.
▼La animación del escenario es muy limitada, casi cómica.

SONIDO 88

▲ La banda sonora refleja la acción de la pantalla correctamente. Variedad de sonidos apropiada.
▼La mayor parte de la conversación es áspera en los extremos.

JUGABILIDAD 84

▲ Una adaptación de calidad de un arcade y por lo tanto, muy emocionante.
▼Problemas con los controles, los movimientos especiales se hacen difíciles. Poca variedad en las combinaciones.

DURACION 86

▲ El hecho de que el juego mejora cuando participan dos jugadores le hace ganar una esperanza de vida larga.

GLOBAL 84

Una buena adaptación que funciona bien a pesar de sus tres únicos botones. Los controles parecen no responder en ocasiones, pero es altamente jugable y logrado. Incluso con la inminente aparición de la versión de Street Fighter II.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS

INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	

RAINBOW ISLANDS

RAINBOW ISLANDS
THE STORY OF BUBBLE BOBBLE 2
TAITO
© TAITO CORPORATION 1992

1 JUGADOR

PRECIO 5.490
POR DATA EAST
DESDE YA

OPCIONES

DISTRIBUIDOR:
CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: ILIMITADAS
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

819500

ORIGEN

Rainbow Islands es la segunda parte de la saga Bubble Bobble, protagonizada de nuevo por Bubby, ¡Hurrah!

CONTROLES

ARRIBA
IZQUIERDA
DERECHA
ABAJO

1 crea arco iris

2 Permite a Bubby que salte

COMO JUGAR

Bubby se hace camino a través de las siete islas del arco iris recolectando comida a cambio de puntos.

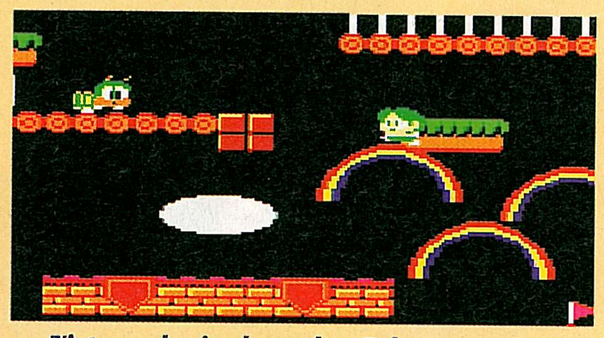
Como bien pueden decirte los chicos de Locomía hay veces en las que la gente no entiende las expresiones más creativas de la personalidad de un ser humano. Por desgracia para Bubby, el protagonista del nuevo juego de Taito, Rainbow Islands, ha nacido con un peinado algo llamativo, y cada vez que aparece en un sitio en donde no le conocen las cosas se le pueden poner difíciles. Cosa que no ocurre en Rainbow Islands, de tal caso sólo podría tener problemas por todo lo contrario. Los pelos verdes son demasiado conservadores para la alocada población de la isla y por tanto las vacaciones de Bubby en este lugar parecen estar al borde del desastre, ¡a menos que le eches una mano!

Dotado con el don de poder invocar arco iris mágicos, un atributo con el que nació, como lo del pelo, Bubby lucha por salvar su vida en estas islas. Ayuda a Bubby a salvarse de los nativos de siete misteriosas islas. La conversión de Taito de su propia máquina de monedas es algo diferente del original pero las características clásicas del juego continúan allí: las plataformas, las orugas; los vampiros, y por supuesto los arco iris. Por tanto, entra en la isla con todo el ímpetu del mundo, porque lo vas a necesitar.





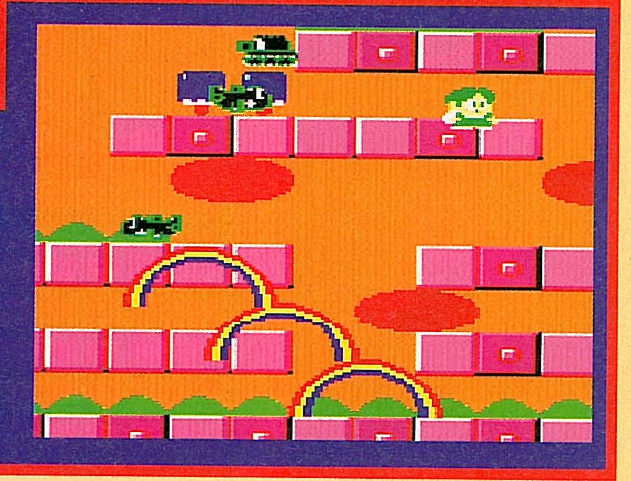
▲ Pinta el mundo con un arco iris



▲ Fíjate en el peinado que luce Bub.

PUEDO MANEJAR UN ARCO IRIS

Bubby es un personajillo bastante inofensivo. Cuando se le da a elegir entre la selección de armas que puede utilizar contra sus enemigos en este juego, Bubby desprecia los cuchillos en favor de los arco iris. Aunque parezca un detalle algo marica, se trata de la mejor elección, pues aunque carecen de propiedades intimidatorias, por otro lado pueden servir como puentes temporales aparte de disponer de cierta capacidad de destrucción. Puedes despachar a tus enemigos, bien atrapándoles entre los arcos, golpeándoles desde abajo, o tirando un arco iris a sus cabezotas (aunque Bubby tampoco anda mal de cabeza).



BOW
NDS

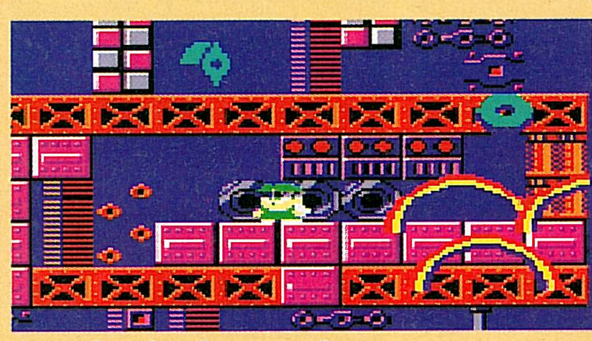


▲ ¡Eh! Acaba con todos o acabarán contigo.

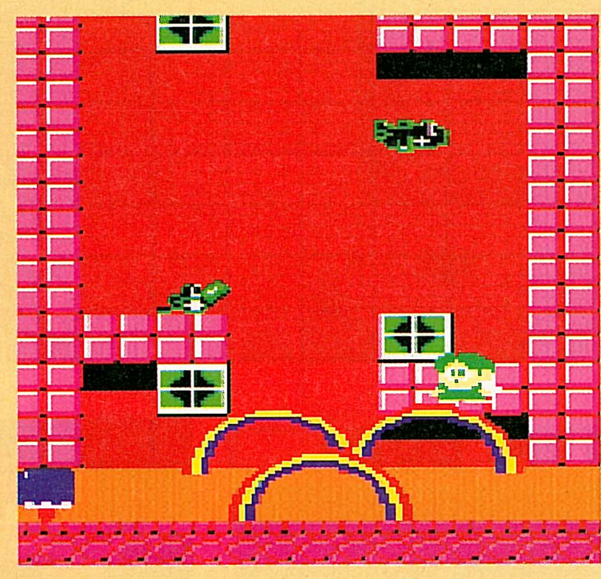
COMENTARIO


PAKO

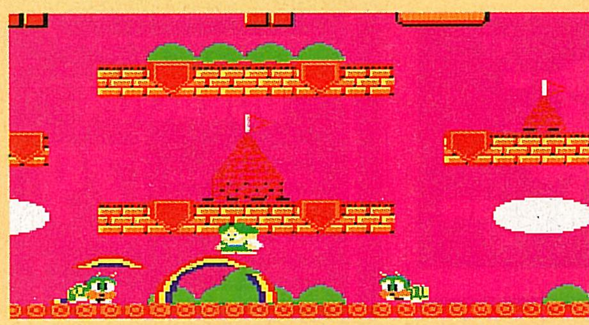
A pesar de que la versión Master System del juego no es una conversión exacta de la máquina de monedas Rainbow Islands, se las arregla para ofrecer todas las características que hicieron que este juego fuera la bomba H. El simplismo de los gráficos es deliberado y los sprites principales ofrecen un movimiento de lo más fluido y el suficiente color como para suplir la carencia de escenario. Sólo hay tres melodías, lo que resulta algo decepcionante: la versión remezclada de "Más allá del arco iris" llega a crispar los nervios después de la décima pantalla. Dejando esto de lado, el juego es lo que importa y en este caso no hay demasiado de lo que poder quejarse. Mi único problema con el juego es que la mayoría de los jefes no aguantan más que un par de golpes, lo cual significa que no ofrecen emoción alguna y hay veces en las que la detección de golpes no está demasiado definida. En cualquier caso, el resto es pura y simple diversión de plataformas y la estrategia requerida para situar los enemigos con el fin de obtener las gemas en el orden correcto ofrece elementos de rompecabezas. Este juego de plataformas permite la inclusión de muchas características que siempre resultan de interés. Cinco minutos y ya estás enganchado, te lo aseguro.



▲ Cógelo todo, o lo que puedas.



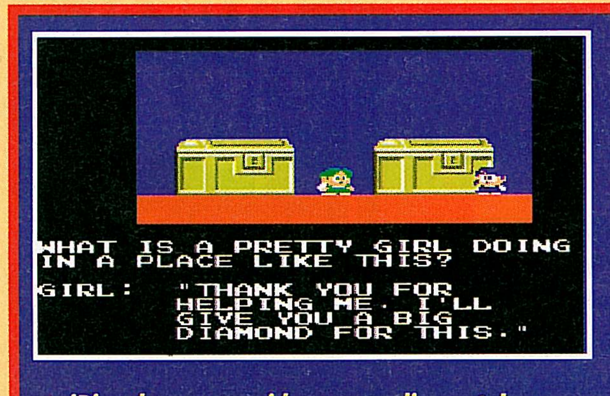
▲ ¡Cuidado! El cañón está disparando.



▲ Bub acosado por los diabólicos gusanos del infierno.

LAS GEMAS DE BUBBY

Alguna que otra vez un enemigo puede dejar tras de sí una brillante piedra preciosa para el gozo de Bubby. Estas, como te estarás imaginando, reflejan los colores del arco iris y, si se alinean en el orden adecuado, sus iniciales dirán ROYGBIV, que da la casualidad que no significa nada de nada. Por esta razón Taito ha hecho que cada gema represente una de las letras de la palabra RAINBOW, que en inglés significa arco iris. Si recoges todas las letras la palabra NICE (chupi) aparece sobre la cabeza de Bubby, y una vez haya derrotado al jefe del nivel, Bubby se encontrará con un amigo en una sala de bonificaciones especial. Estas habitaciones contienen dos cofres de los cuales Bubby puede sacar un premio o bien una charla con su colega. Los premios están junto a las líneas de artículos especiales permanentes que aumentan las probabilidades de vida de Bubby. Te sugerimos que optes por los premios, porque la conversación es un diálogo de besugos. De todas formas, elijas lo que elijas Bubby obtiene una de las siete enormes gemas. Has de recolectar siete para terminar el juego.



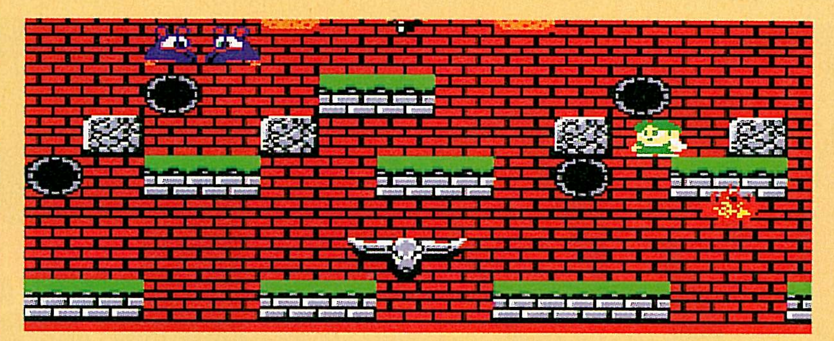
▲ ¡Bien, has conseguido un gran diamante!

COMENTARIO

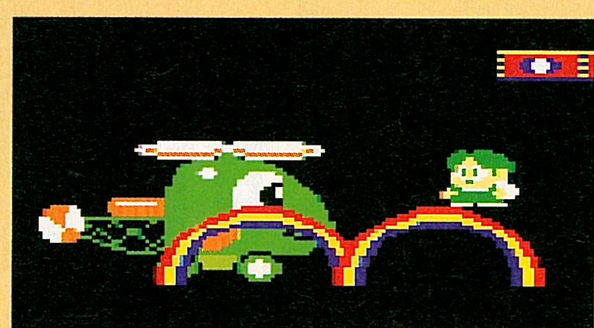


LUZ

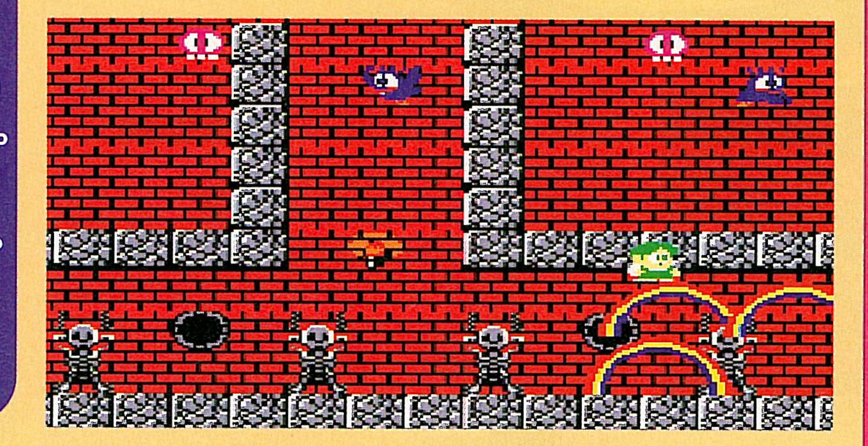
Rainbow Islands se ha aclamado como el mejor de los juegos para ordenadores caseros. Por desgracia, a pesar de que esta conversión para Master System es excelente y de una adicción insospechada, no llega a esos extremos. Los gráficos son muy claros y hay montones de variedad en los fondos y el juego pero los espíritus son algo pequeñines y hay demasiado parpadeo para mi gusto. En un principio, pensé que el modo difícil resultaba demasiado sencillo pero según avanzas en el juego se va poniendo cada vez más sencillo y es todo un reto para los jugadores más curtidos. Para resumir, se trata de un jueguecito divertido aderezado con sonidos bastante buenos (para Master System) y que te proporcionará horas de entretenimiento a cualquier fanático de las plataformas.



▲ *Las cosas se complican para ese hombre llamado Bubby...*



▼ *¡Cuidado con los murciélagos de la oscuridad, Bubby, cuidado!*



¿Y POR QUE NO ORO?

El atravesar una pantalla plagada de todas las especies de monerías existentes significa una serie de diferentes premios. De todas formas los malos dejan algunas cosillas de utilidad de vez en cuando. Los tres artículos que se ponen a disposición de Bubby son los siguientes.



ZAPATOS ROJOS: Le ayudan a moverse a mayor velocidad y por tanto a hacer escapadas de vértigo, así como a mantener su peso después de una comilona.

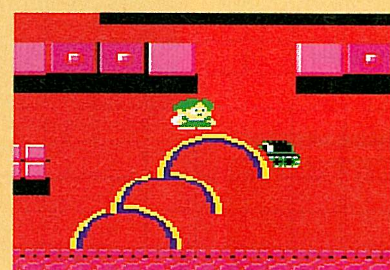


POTE AMARILLO: Potes de fantasía, potes de diversión. Aceleran el crecimiento del arco iris.



POTE ROJO: Para acelerar el proceso de reproducción de los arco iris los potes rojos te permiten obtener dos arco iris por el precio de uno.









PRESENTACION — 30

▲ Desesperante. La pantalla del título consiste en el logotipo de Rainbow Islands, y ¡ya está! Incluso la pantalla entre misiones amontona demasiado texto en blanco contra un fondo en negro.

GRAFICOS — 86

▲ Bubby y sus compañeros están bien animados. Todo es irresistible y estilosamente mono. Admitamos que los fondos son demasiado simples, ¡¡¡y chillones!!!!

SONIDO — 42

▼ Las mismas tres melodías una y otra vez, se convierten en una tortura china.
▲ Lo limitado del repertorio está hábilmente reproducido por la Master System, ¡no es tan horrible!

JUGABILIDAD — 89

▲ Rainbow Islands da tanto como pide. La recompensa a la habilidad viene de la mano de enormes bonificaciones pero los principiantes pueden disfrutar del juego debido a lo atractivo de su facilidad de uso.

DURACION — 79

▲ Siete niveles consistentes en cinco pantallas, cada una cada vez más complicada a la anterior.
▼ Los jefes son demasiado endebles.

GLOBAL — 84

Una conversión brillante del clásico de monedas que mantiene la mayoría de sus caracterísitcas originales sin sacrificar el juego. Una de las mejores conversiones de máquina de monedas para Master Systemm.

Regalo seguro

10 CONSOLAS GAME GEAR





150 COLECCIONES DE PINS



100 RELOJES DE PARED SONIC II

1.000 MOCHILAS BACK PACK



2.000 CAMISETAS



y sorteo de ...



30 MINICADENAS



20 BICICLETAS MOUNTAIN BIKE



10 TELEVISORES 14"

NO LOS DEJES ESCAPAR...

Miles de regalos ¡ te esperan !

SEGA

Al comprar cualquier juego SEGA*, pide una TARJETA DE PARTICIPACION. Deberás rellenarla con tus datos personales y los de tu establecimiento habitual (donde lo has adquirido). Envíala al Aptdo. de correos Nº 55211 · 28080 de Madrid, adjuntando el código de barras del juego que has comprado. Las primeras cartas recibirán un fabuloso REGALO SEGURO.

Todas las cartas recibidas participarán en el sorteo de éstos fabulosos premios: 30 MINICADENAS, 20 BICICLETAS MOUNTAIN BIKE y 10 TELEVISORES 14".

Esta promoción será válida desde el día 16 de Abril hasta el 30 de Junio. El sorteo se realizará ante Notario del Ilustre Colegio de Madrid el día 10 de Julio. Los resultados se comunicarán a los ganadores y serán publicados en revistas especializadas.

*Serán válidos todos los títulos, excepto los siguientes: Micky Mouse II Land of Ilusion (M.S.); Batman Returns (M.S.); James Bond 007 The Duel (M.D.); Global Gladiators (M.D.-M.S.-G.G.); Flash Back (M.D.); Streets of Rage (M.S.); Street Fighter II (M.D.); Battle Toats (M.S.); Cool Spot (M.D.); Jungle Strike (M.D.).







PRECIO 6100

POR SEGA

DESDE ¡UF!...

OPCIONES

CONTROL: PISTOLA DE LUZ
DIFICULTAD: FACIL
CONTINUACIONES: 1
NIVELES: 1
RESPUESTA: ESCALOFRIANTE

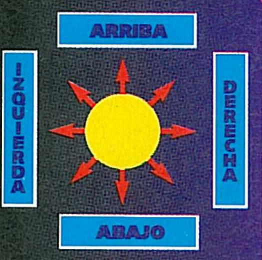
1ª PUNTUACION

547'000

ORIGEN

Space Gun fue una máquina de monedas dedicada con pistola que salió sobre 1991.

CONTROLES



1 DISPARA EL LASER

2 SELECCIONAR ARMA ESPECIAL

COMO JUGAR

Usa el visor de la pistola, o el cursor de la pantalla para apuntar a tus enemigos que surgen de todos lados de la pantalla.



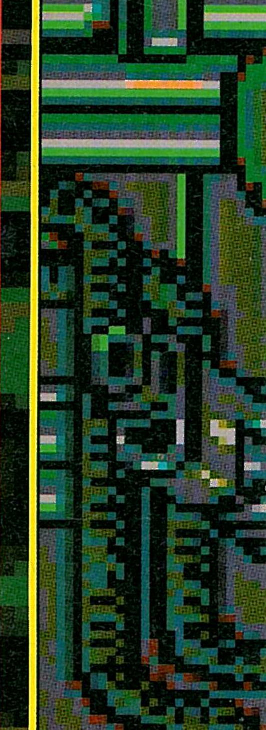
¿De modo que piensas que eres buen tirador, eh? Bien, eres Lance Korp el número uno de la Academia Espacial, el chico que siempre tiene buen aspecto entre la grasa y los contenedores, con una pecera en la cabeza. Abajo en la cantina algunas de las chicas te llaman Space Gun. Eres el chico de la sonrisa brillante. Ahora es el momento de probarte a ti mismo.

Cuando el hombre comenzó a colonizar el espacio, trajo consigo algunas formas de vida bastante indeseables. En retorno, ellos han descubierto una nueva exquisitez y han salido a recoger más carne humana. Una coexistencia difícil ha desembocado en guerra, con algunos asquerosos extraterrestres introducidos en una estación espacial de la Tierra, molestando al personal.

Todavía no ha acabado. Así que están buscando cadetes voluntarios para ir y pegar a esos extraterrestres una patada en el trasero. Y tu, chico imprudente, has firmado. Tu transbordador te desembarca en el sector de la estación que te ha sido asignado. Tan sólo una pistola, es todo lo que tienes para defenderte. Pero que no se te vaya el dedo al gatillo con facilidad, es posible que haya algunos supervivientes que hay que rescatar.



▼ *¡Menudo tío duro con ese arma extremadament e GRANDE!*



PANTALLA DEL SPACE GUN





HOMBRES: Cada hueco se rellena cuando rescatas a un hombre.

PUNTUACION: Puntos recibidos por cada muerte.

ESPECIALES: Aquí se detalla la cantidad de armas especiales de que dispones.

ENERGIA: Tu salud se divide en nueve unidades. Cada una necesita varios ataques enemigos para que se acabe. Una pequeña recuperación se produce después de cada fase.

RAFAGA: La Space Gun se recarga automáticamente pero si disparas demasiado puede acabarse. Deja que se recupere durante algunos segundos.

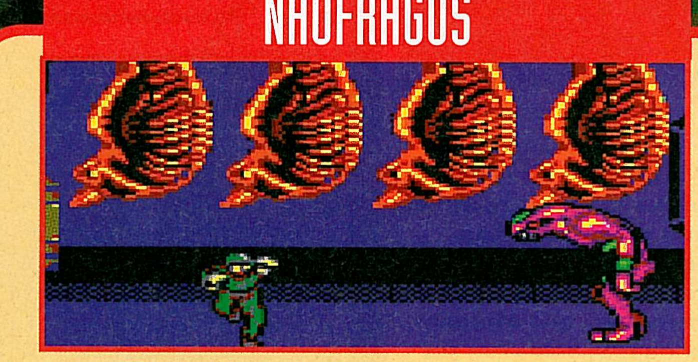
Toda la acción tiene lugar en la parte superior de la pantalla. He aquí una muestra de los paneles de la parte inferior:



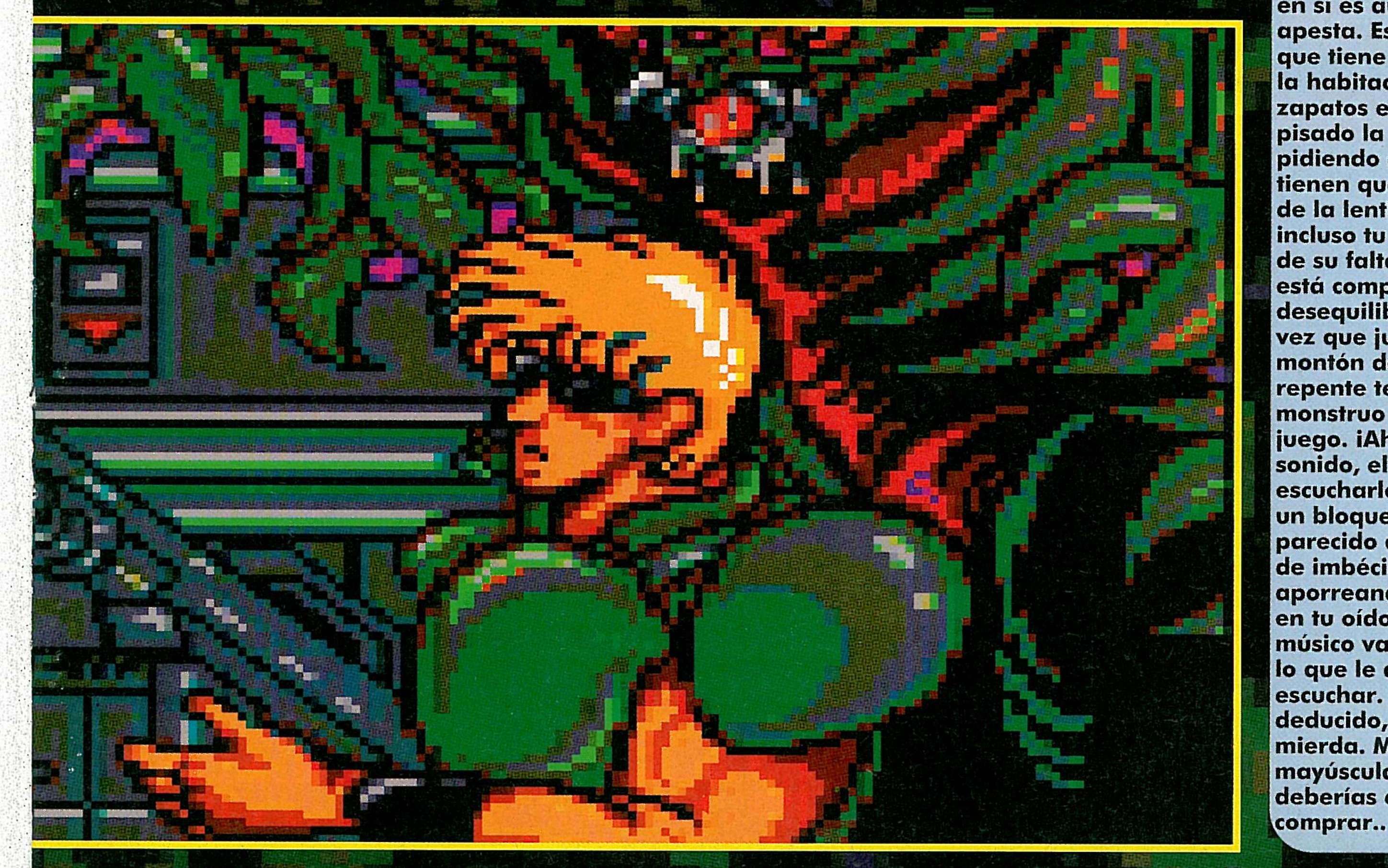




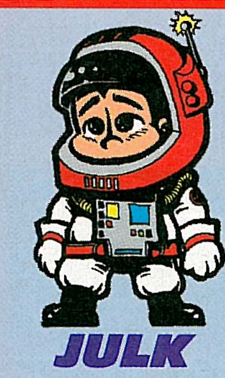
NAUFRAGOS



Tanto como destruir, el salvamento también es tu misión. Desperdigados por la base hay algunos de sus antiguos ocupantes que se esconden de los invasores alienígenas. Cuando pases junto a ellos, saldrán a tu encuentro, poniéndose a la vista. ¡No dispares! Cuando te alcancen se te encenderá una luz en el panel de control. Si no consigues rescatar ninguno, tu partida se acabará muy deprisa. Cada habitante rescatado te proporciona una barra de energía extra al final del nivel...



COMENTARIO



En el modo de disparo a pantalla, Space Gun no parece tan espantoso. Pero espera a que se mueva. La animación en dos dimensiones con sprite malos consigue hacerles andar a paso de ganso por la pantalla, como si fueran pisando huevos. Más gracioso aún es en la presencia de los hombres que se supone que rescatas, son doce manchas de dos centímetros y medio que flotan hasta el fondo de la pantalla como tontos. Los suaves escenarios se mueven uniformemente, pero durante las secciones "3D", debes entender que aquí 3D está usado en el más amplio sentido de la palabra, los refrescos de pantalla son a tirones y evidentemente irreales. De todos modos, no me puedo quejar demasiado porque los gráficos es lo mejor del juego. Si, el juegos en sí es aún peor. De hecho, apesta. Es el tipo de peste que tiene a todo el mundo en la habitación mirándose los zapatos en busca de quién ha pisado la cagarruta, y luego pidiendo excusas dicen que tienen que salir. Al margen de la lentitud del juego, incluso tu abuelita se quejaría de su falta de ritmo; la acción está completamente desequilibrada, la primera vez que juegas completas un montón de niveles y de repente te atascas en un monstruo casi al final del juego. ¡Ah! casi olvidaba el sonido, el increíble trauma de escucharlo me ha producido un bloqueo mental. Es parecido a tener a un montón de imbéciles sordos aporreando unas cacerolas en tu oído sin parar. Si algún músico va al infierno, esto es lo que le deberían hacer escuchar. Como habrás deducido, Space Gun es mierda. Mierda con una 'm' mayúscula. Mierda que deberías estar loco para comprar..

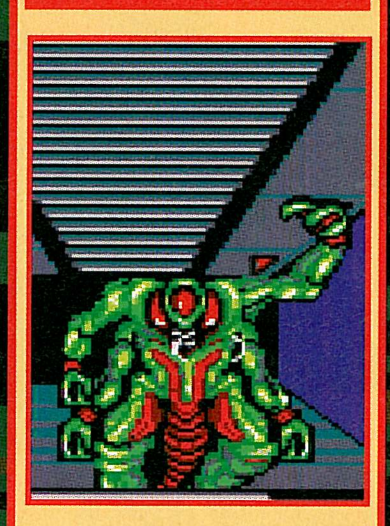
¡A JUGAR!

LA ESTACION ESPACIAL



Primero te las tienes que ver con las defensas automáticas de misma estación que han permanecido intactas. Lásers gigantescos cuelgan del techo, confundiéndote con un invasor. Después un pasillo nos muestra la primera forma verde extraterrestre. Se vuelve y escupe ácido cuando se da cuenta de tu presencia.

LA VENGANZA



Más dentro del complejo, los destruidos restos del equipo electrónico muestran signos de invasión. Los ataques enemigos surgen de extraños cyborgs humanoides, que escupen puntiagudas bolas con sus afilados dientes. Si no les disparas se te pegan en la cara y te muerden repetidamente. Se necesita mucha imaginación para ver el pasillo en 3D. Algunos extraterrestres se confunden con humanos. Se transforman en sus verdaderos cuerpos frente a tus ojos. ¡Aagh!

LA SUPERFICIE LUNAR



Aterrizas para localizar supervivientes en el planeta, justo delante de un comité de bienvenida extraterrestre. Cruza raudo la el terreno disparando a los platillos volantes alienígenas, y tratando de evitar los ataques con bombas. Otra extraña nave aparece, con rayos vibrantes y burbujas de muerte. El nivel culmina repentinamente con el ataque de un platillo mayor desde una gran estación espacial. Sin remedio caes en su haz tractor, cayendo enfrente del monstruo con tentáculos.

EL ATAQUE ALIENIGENA



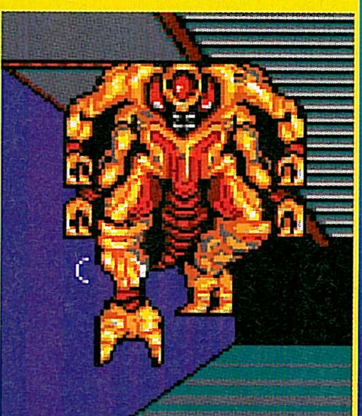
Mientras los pasillos giran y se dividen tu entras en una lluvia de gusanos mutantes que se retuercen y giran en todo el nivel. Comparten el sector con los extraterrestres jorobados, una raza tan deformada que incluso los otros mutantes les conceden un amplio espacio. Te das cuenta que sigues un pasillo que parece estar flanqueado por dientes. De hecho las paredes de alrededor se agitan con vida propia. Has debido llegar al interior de la bestia. ¡No!, ¡No! Es la confrontación final.

COMENTARIO



Estoy bromea-ndo. Space Gun es un desastre de un desastre: posible-mente una entrada tardía para el peor juego de la temporada. Nunca ha sido un gran aficionado a la versión de la máquina de monedas, que era tan sólo una copia de Operation Wolf con algunos gráficos de alienígenas y poco juego. Por supuesto, todos los fascinantes y grandes sprites han sido eliminados de la versión de Master System, pero lo que hay en su lugar es francamente sorprendente, incluso para lo habitual en Master System. Los gráficos son tan rematádamente malos que parecen resistirse a describir algo. Van, vienen, tiemblan. Ni siquiera uniformemente. El sonido es también otra obra sin tono destinada al sordo profundo. El juego es ridículamente fácil con el Joypad, pero no es mucho más divertido con al Phaser (sólo si tienes balas de verdad puedes utilizarlas para tí). Todo el conjunto es un botijo es un botijo sin asa. ¡Es malo!, ¿comprendes? De todos modos yo recomendaría, con toda el alma, Space Gun para que los dentistas lo enseñaran en sus salas de espera, por su valor de distracción.

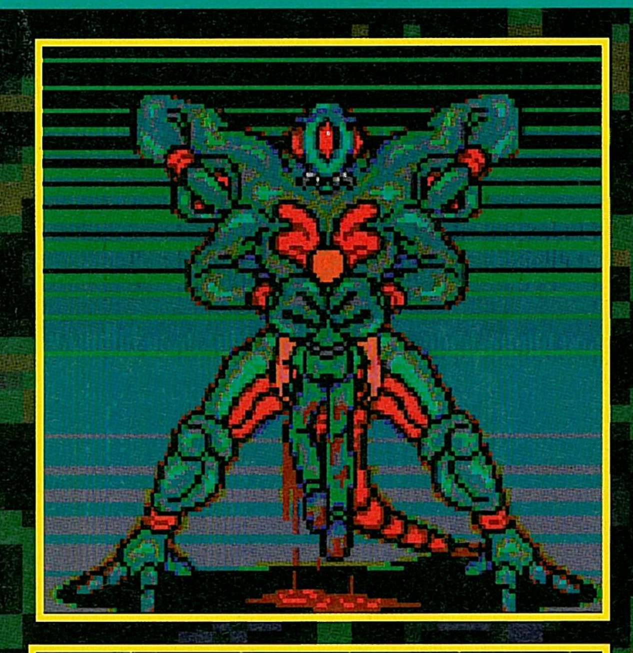
LA BASE

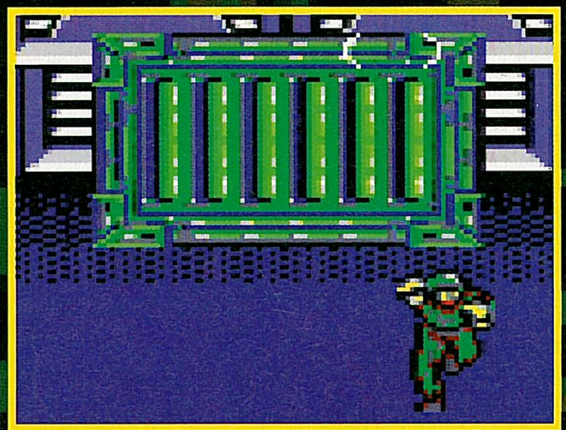


Los pasillos de la base parecen iguales que los de la estación, probablemente del mismo equipo de ciegos diseñadores de interior. Pero más adelante, gigantescos extraterrestres amarillos, saltan desde el techo, pretendiendo detenerte con sus largas pinzas. Si continúas adelante, encontrarás grandes monstruos con colas de langosta coloradas en un desastre en 3D, e incluso mas payasadas simiescas en los recintos chamuscados por las batallas de la base.

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■■■
DIA	■■□□□
SEMANA	□□□□□
MES	□□□□□
AÑO	□□□□□

ANALISIS	
INGENIO	■■□□□
ACCION	■□□□□
DESAFIO	■□□□□
REFLEJOS	■□□□□





◄ ¡Eh, eh, ¿no podemos arreglarlo como amigos?

◄ ¡Oh, no! Los temibles calvos de tres ojos.

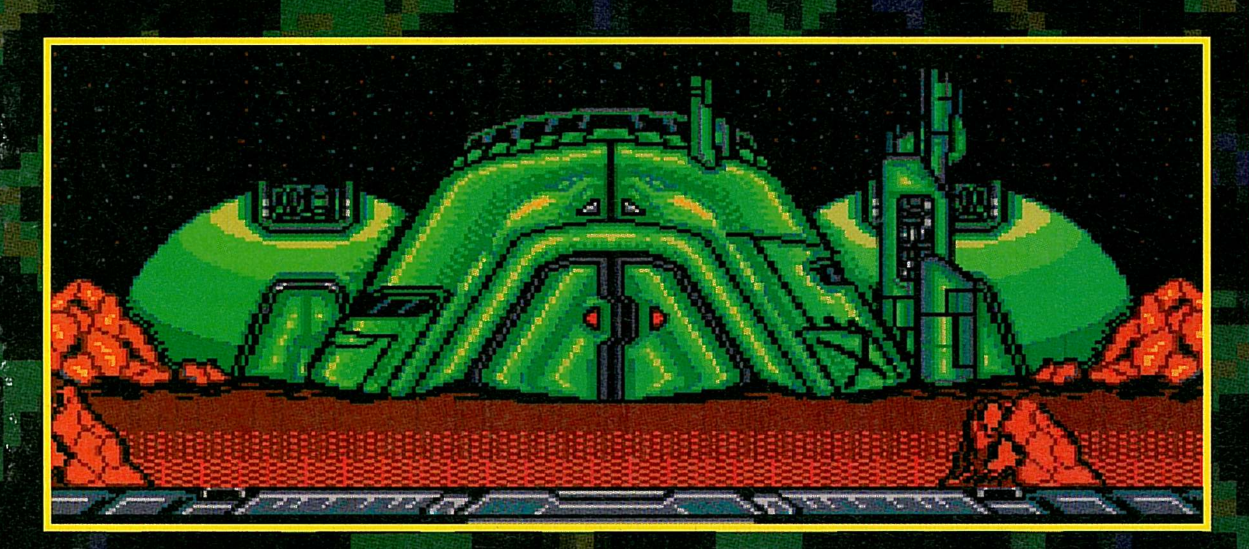




▲ ¡Ah, es el ataque de las pegajosas bolas asesinas!

OPCIONES DE CONTROL

Space Gun es compatible con el Master System Light Phaser. Si no tienes uno de éstos, puedes jugar con el Joypad de la consola Master System. Este muestra un cursor en la pantalla para ayudarte a apuntar. La máquina detecta automáticamente el dispositivo que se está usando desde la pantalla principal.



PRESENTACION

50

▲ El juego soporta la utilísima pistola de luz de Master System.
▼ No hay otras opciones de todas maneras.

GRAFICOS

26

▼ Los efectos 3D son muy poco convincentes e igualmente poco impresionantes. El efecto de los grandes sprite es arruinado por la falta de animación.

SONIDO

18

▼ Realmente malo. Una interminable melodía, con muchas notas discordantes que atacan la salud del jugador. Los efectos especiales son también muy tristes.

JUGABILIDAD

19

▼ Tan jugable como usar una lechuga mojada como balón. Con el Joypad es un paseo, pero tampoco hay ninguna satisfacción jugando con la pistola.

DURACION

7

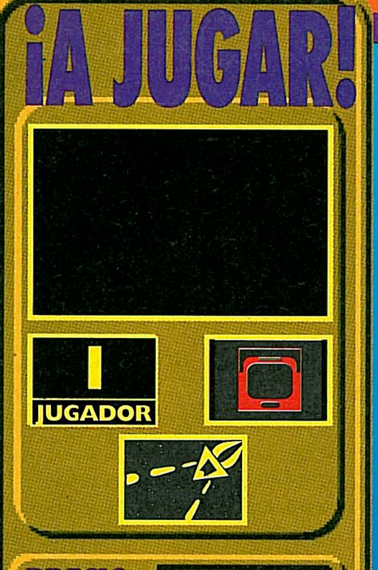
▼ Absolutamente ninguna. Con la pistola puedes probar un par de horas, con el Joypad un par de partidas.

GLOBAL

16

Es una adaptación muy, muy mala sin nada que ver con el juego de arcade de todos modos. Si lo ves en una estantería, dile a tus colegas lo asqueroso que es, ríete un poco y lárgate deprisa.

¡A JUGAR!



PRECIO

POR DOMARK

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 3
RESPUESTA: HABILIDOSA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

456785789

ORIGEN

Este juego es una conversión de la máquina de monedas de la continuación de uno de los videojuegos de más éxito.

CONTROLES



1 DISPARAR

2 DISPARAR ARMA ADICIONAL

COMO JUGAR

Dispara a olas de invasores en masa, recoge armas adicionales y salva a las reses de la mutilación.

SUPE SPAC INVAD

¡Que vienen los Invasores! ¡Que vienen los Invasores! ¡Arrrrgh! Utilizando toda la tecnología de la que disponen, estos diabólicos alienígenas han vuelto a la Tierra y ¡están planeando dominarla con sus depravadas hordas!

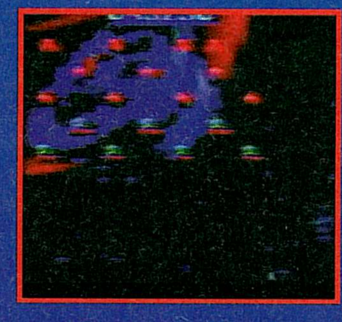
TU misión es hacer todo lo que puedas para luchar contra las legiones extraterrestres, por lo que, deteniéndote únicamente para saltar en tu vagón de la muerte móvil, te lanzas a la destrucción de toda nave alienígena que se atreva a oscurecer los cielos terrestres. Para facilitarte las cosas dispones de una amplia gama de armas.

Pero, ¡ten cuidado! Los Invasores han aprendido mucho de su última derrota hace más de 15 años y han adaptado su tecnología, y también, cosa que es todavía más importante, sus tácticas (¡lo que les convierte en los seres más peligrosos de la galaxia!).

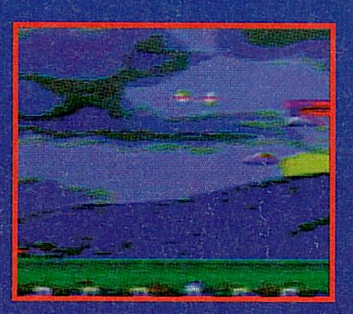


Marcianos por todas partes

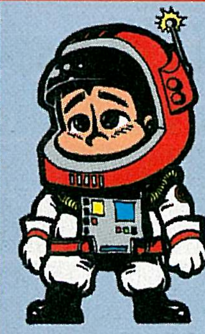






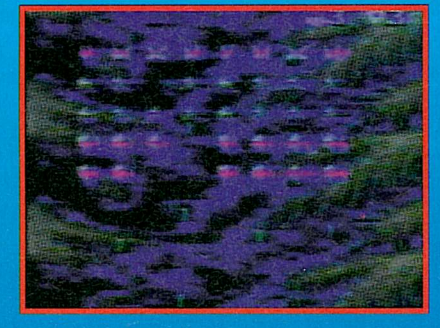


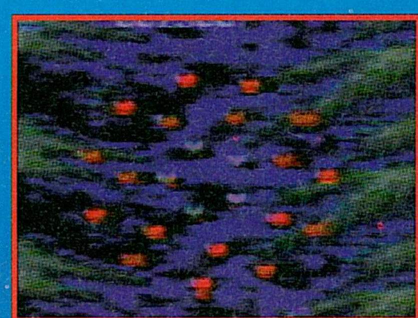
COMENTARIO



JULK

En la Game Gear hacían falta unas explosiones realmente buenas, por lo que el hecho de que Super Space Invaders sea a) un juego matamarcianos bastante aceptable, b) lo bastante resistente como para mantener a los mayores adeptos de los matamarcianos pegados a la consola durante semanas y c) tenga fantásticos gráficos y fenomenal sonido, es más que suficiente para que te recomiende que corras a la tienda y te lo compres.





▲ Diferentes formaciones de ataque

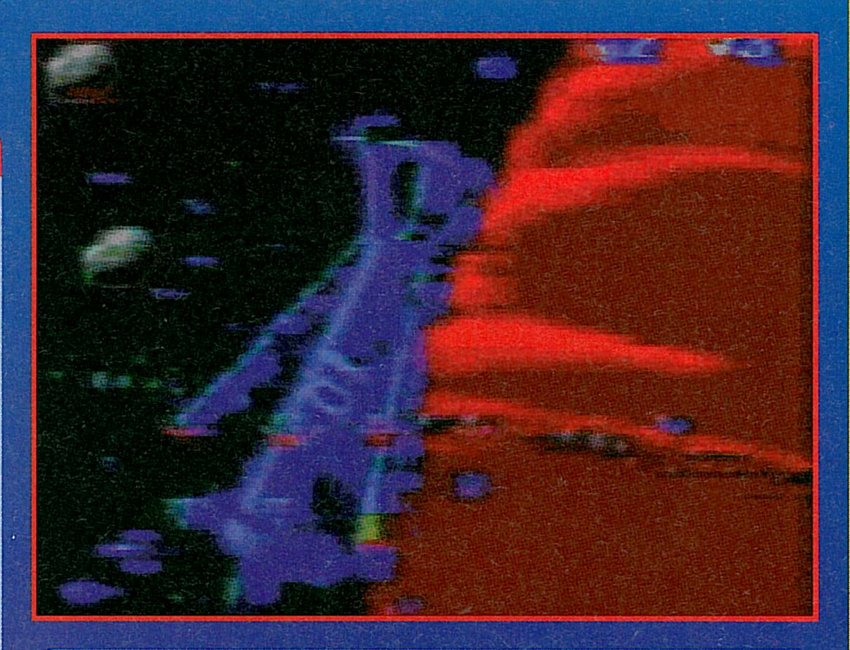


▲ Se acabó la partida

ESTUPIDAS MUTILACIONES DE RESES

Los ufólogos bien informados quizás hayan oído algo de las extrañas mutilaciones de reses supuestamente realizadas por seres extraterrestres. Esto se manifiesta directamente en el juego, donde tienes que destruir los platillos volantes que tratan de absorber una manada de vacas. Hazlos explotar antes de que tus compañeras bovinas sean secuestradas y obtendrás puntos adicionales.

▼ Bajan como el agua, ia chorro!



COMENTARIO



RAFA

Sé que el concepto tiene literalmente décadas, pero todavía encuentro Super Space Invaders enormemente divertido. Es prácticamente el mismo que la fabulosa versión para Master System, que ofrece horas de diversión sencilla, pero superadictiva. Aunque no hay mucha variedad en el juego, seguirás volviendo a jugar a Super Space Invaders simplemente porque es un juego de matar marcianos excelente y divertido (y una compra que merece la pena).

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

ESTRATEGIA
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION



▼ No ofrece ninguna variedad en lo que a opciones se refiere, pero el juego es muy profesional y está pulido iincluso hasta brillar!

GRAFICOS



▲ Un punto a favor de la Game Gear, Super Space Invaders se las arregla para incorporar prácticamente cada detalle gráfico del original arcade. Los fondos y las figuras son fenomenales.

SONIDO



▲ Aunque el sonido no es muy bueno, tus oídos se ven asaltados por un montón de efectos y ruidos de explosiones muy eficaces. Definitivamente un juego que dejará boquiabiertos a todos.

JUGABILIDAD

93

▲ La Game Gear carecía de una línea decente de juegos matamarcianos, pero Super Space Invaders rellena el hueco más que de sobra con una acción explosiva y adictiva que te dejará colgado inmediatamente de la consola.

DURACION

91

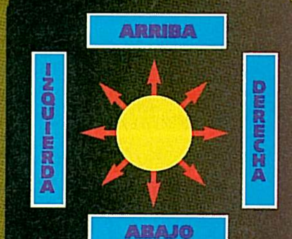
▲ Aunque la acción es bastante limitada, es increíblemente adictiva, y pasar todos los niveles diferentes es una tarea realmente complicada. Te pasarás jugando meses y meses.

GLOBAL

91

Aunque el concepto pueda ser muy antiguo, Super Space Invaders sigue siendo un matamarcianos adictivo, ofreciendo una brillante acción arcade y un importante desafío. Otro más para añadir a tu colección Game Gear.

¡A JUGAR!



1 JUGADOR

PRECIO 5200

POR DOMARK

DESDE YA

OPCIONES

DISTRIBUIDOR: IMPORTACION
CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: POR TIEMPO
NIVELES: 1
RESPUESTA: HABILIDAD

1ª PUNTUACION

TRES NIVELES

ORIGEN

Prince of Persia es la conversión de un aclamado juego de plataformas que se creó inicialmente para Amiga, ST y PC.

CONTROLES

ARRIBA
IZQUIERDA
DERECHA
ABAJO

1 PASO/CAER/ATACAR

2 SALTO/DEFENSA

COMO JUGAR

Resuelve los rompecabezas y destroza persas según te desplazas entre los paisajes de plataformas.

PRINCE O

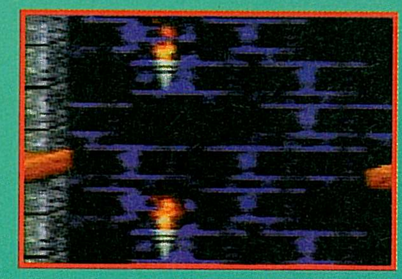
El pobre y anciano sultán persa debe sentirse en este mismo instante como un completo inútil. Su fantástico plan consistía en impulsar el apoyo del pueblo hacia su política declarando la guerra al infiel, dejando al gran visir Jaffar en el poder. ¡Qué gran error cometió! ¡Jaffar se ha hecho con el control e intenta obligar a la hija del sultán a casarse con él con el fin de conseguir el trono! ¡Aaaah!

En cualquier caso, el malvado Jaffar fracasa al no tomar en cuenta la ira del cautivo novio de la dama, que se fuga inflitrándose en el palacio del perverso mandatario para rescatar a la princesa. ¡Es tu misión meterte en el pellejo de este personaje algo pasado de moda y emplear tus habilidades en esgrima y plataformas para abrirte camino en el interior del castillo! ¡Sólo defendiendo a Jaffar en un mortal combate cuerpo a cuerpo podrás salvar a tu amada de un destino peor que la muerte!



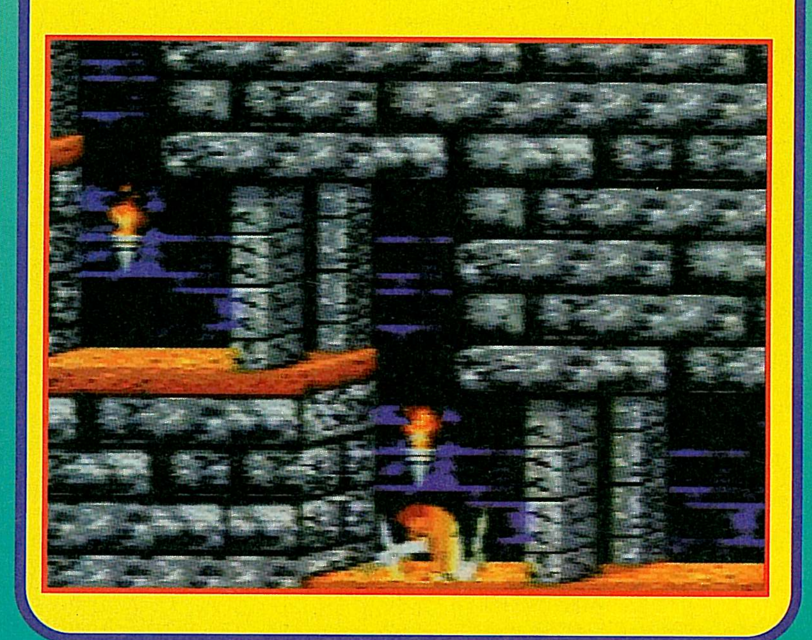


▼ ¿Puedes oir el grito del príncipe?



¡BRONCA¡ ¡BRONCA!

Tus habilidades con la espada se reducen a dos movimientos simples, el ataque y la defensa. El ataque se utiliza para obtener energía de tus contrarios (simbolizada por una serie de pociones que la parte inferior de la pantalla). Puedes defenderte, ¡pero si malgastas tu tiempo, de poco te servirá!



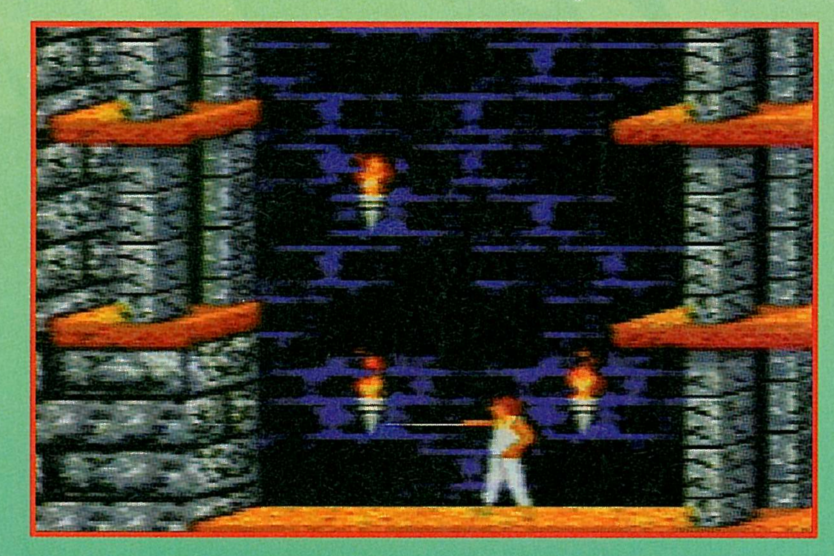
COMENTARIO



JULK

Unos gráficos y una animación soberbios, llenos de profundidad y un juego terriblemente adictivo que hace de Prince of Persia el juego que más pilas puede hacerte gastar. Es sencillamente brillante, con la suficiente emoción como para retar al más experto jugador.

OF PERSIA

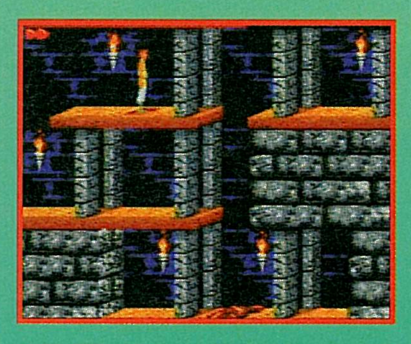




▲*Salta. Salta como el viento joven príncipe...*

MONTONES DE PRINCIPES

Prince of Persia es uno de los juegos disponibles para Mega-CD, Super NES, NES Megadrive, Master System, ST, PC, Amiga, Amstrad CPC, Game Boy y Sharp X68000 así como para Game Gear. Sus admiradores estarán interesados en saber que Jordan Mechner (el creador del juego) está trabajando en Prince of Persia II, a pesar de que aparecerá en formato PC en primer lugar.





▼ *¡Cuidado con el enemigo!*







COMENTARIO

RAFA

¡Prince of Persia es uno de los más fastuosos títulos de Master System y su conversión para Game Gear es merecedora de sus orígenes! Casi todos los gráficos y animaciones se han pasado al modo portátil, junto con el estupendo y altamente adictivo juego que ha hecho un clásico de todas y cada una de las versiones del juego, Prince of Persia es una necesidad.

INFORME A LARGO PLAZO	ANALISIS
HORA	ESTRATEGIA
DIA	ACCION
SEMANA	DESAFIO
MES	REFLEJOS
AÑO	

PRESENTACION



69

▲El juego está muy cuidado y el sistema de control resulta apropiado.
▼Por desgracia, no hay mucho donde elegir en lo que respecta a las opciones.

GRAFICOS



91

▲Aquí podemos encontrar algunas de las animaciones más impresionantes vistas en la Game Gear, ¡compruébalo haciendo que tu personaje salte, corra, se pose sobre las plataformas y mucho más!

SONIDO



69

▲Unos efectos de sonido muy básicos y unas mini fanfarrias que acompañan a los acontecimientos. En cualquier caso, el sonido no es lo realmente importante del juego.

JUGABILIDAD

93

▲Resulta increíblemente fácil de jugar y se ejecuta a una velocidad de vértigo, haciendo de él un juego divertido y emocionante. Hay montones de niveles que conquistar.

DURACION



91

▲Resulta algo duro al comenzar a jugar y la gran cantidad de niveles disponibles ofrece un juego muy satisfactorio.

GLOBAL

91

¡Una brillante conversión de este clásico, que DEBES tener en tu colección de Game Gear! ¿Necesitas que te digamos algo más?



1-2 JUGADORES

PRECIO

POR CODEMASTERS

DESDE JULIO

OPCIONES

DISTRIBUIDOR: IMPORTACION
CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: DURA
CONTINUACIONES: 0
NIVELES: 1
RESPUESTA: EXCELENTE

1ª PUNTUACION

Completo hasta el nivel 23

ORIGEN

Un juego de carreras basado en el famoso juguetito a partir del título de NES

CONTROLES

ARRIBA
IZQUIERDA
DERECHA
ABAJO

A Vuelta

B Acelerar

C Cañón de disparo (sólo en el nivel de tanques)

S Detiene/prosigue con el juego

COMO JUGAR

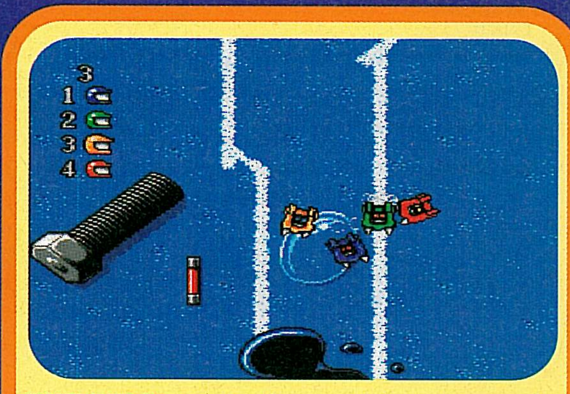
Utiliza tu habilidad con el joypad para adelantar a tus contrarios en 27 pistas divididas por ocho vehículos diferentes.



En el interior de todo coche en miniatura hay un conductor diminuto sufriendo por salir. Estos despiadadamente estrujados motoristas se contentan con esperar hasta que nadie les mira, para salir como balas sobre cualquier superficie disponible a altas velocidades. Micro Machines cuenta la historia de 11 pequeños conductores aprisionados en sus minimóviles. Estos personajillos han decidido organizar un torneo para decidir quién es el mejor corredor de todos, compitiendo en multitud de vehículos y posiciones. Micro Machines es una carrera a vista de pájaro que echa chispas en cuanto le pones la vista encima.



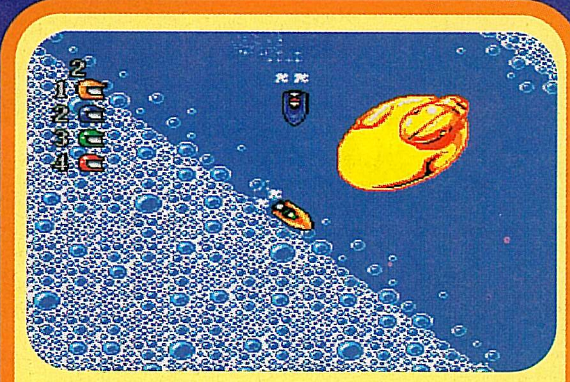
PATAS DE ALAMBRE Y COCHES DE JUGETE



GUERREROS: Equipados con detonadores en la parte delantera, si te chocas contra uno de ellos conseguirás estallar. El grasiento y deslizante entorno en el que corren es un aliciente de peligrosidad. Mira además las curvas de derrapes.

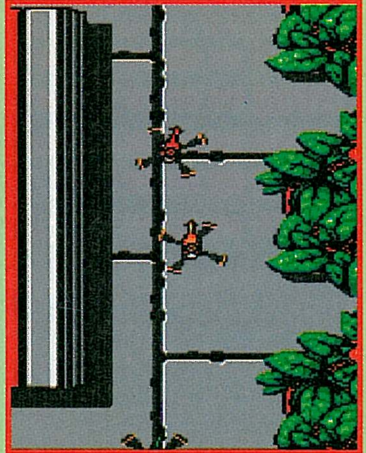


RUEDAS TURBO: Estos monstruos del barro son pequeños buguis que se desplazan por playas plagadas de cubos, palas, y castillos de arena. En el momento en el que te encuentres a la máxima velocidad, los virajes se complican, y su ligero peso implica que botarán un buen trecho si se les sabe controlar.



LANCHAS MOTORAS: Las carreras a la hora del baño están a la orden del día. Fíjate en el sumidero que se puede tragar tu lancha y los jabones que pueden hacer que vuelques. También has de tener cuidado con los salvajes patitos de goma que rondan en torno tuyo.

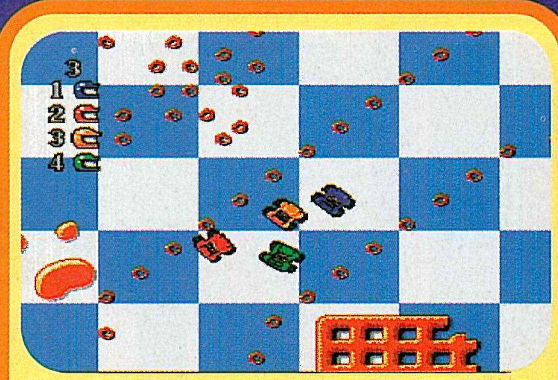



¡Eh! tíos, cuidado▲.

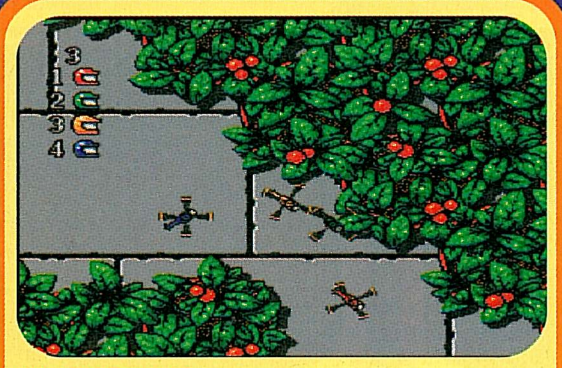
Hay mucho más en Micro Machines que coger un cochecito y moverlo por la mesa. Hay ocho vehículos, cada uno con su propio estilo de conducción, que habrán de desplazarse a través de 27 pistas a memorizar. Cada uno de los medios de transporte disponibles vienen completamente detallados abajo.



TANQUES: Pesados y torpes con un amplio espectro de giro, los tanques no parecen tener mucho que hacer. ¡De todas formas cada tanque lleva incorporado un cañón que se dispara pulsando el botón C! Un disparo destruye temporalmente cualquier otro tanque, permitiéndote tomar una clara ventaja en torno a las pistas que se encuentran en una habitación con el suelo lleno de juguetes.



4X4: Comienza el día con energía, un desayuno a la mínima velocidad, estas pistas son sencillas y fáciles de controlar. Sin embargo siempre hay otros conductores de los que tener cuidado, así como de la mermelada, las naranjas, y los cereales que se encuentran esparcidos por la mesa.



HELICOPTEROS: Estos artefactos volantes giran en torno a los macizos de flores, y resultan algo difíciles de controlar. Los helicópteros tienden a quedarse enganchados en los arbustos y otros elementos de jardinería, a pesar de que las pistas por lo general resultan bastante directas.

COMENTARIO


RISI

Micro Machines es uno de mis juegos NES favoritos, y es estupendo contemplar todas las pistas y la jugabilidad del original llevados fielmente hasta la Megadrive. Los gráficos están algo limitados en sus detalles, aunque no se ha eliminado nada de importancia, y lo mismo ocurre con el sonido. El Micro Machines de Megadrive se mueve más rápidamente que el original, como si le hubieran dado una capa de aceite, y los controles resultan incluso más eficientes. Sin embargo se han llevado a cabo un par de modificaciones. Los conductores informatizados son mucho más agresivos, ¡los hay que se dedican a hacer el numerito del kamizake suicida para sacarte de la pista! El modo de dos jugadores es también mucho más competitivo, pues al chocarte con tus contrincantes de frente te pueden hacer saltar por los aires, por lo que hay montones de chatarra en los almacenes. De todas formas el modo de un solo jugador resulta demasiado sencillo. Fui capaz de completarlo en un par de sentadas, a pesar de que la última carrera me costó un poco. Además resulta algo desagradable ver que no hay nuevos vehículos o pistas que poner bajo tu dominio. Si eres un jugador solitario lo más probable es que éste no sea tu juego, pero cualquiera que tenga la más leve ocasión de jugar acompañado debería obtenerlo.

¡A JUGAR!

INFORME A LARGO PLAZO: HORA, DIA, SEMANA, MES, AÑO

ANALISIS: ESTRATEGIA, ACCION, DESAFIO, REFLEJOS

COMENTARIO



GUS

Lo que resultaba ser excelente para NES, llega a la perfecta conversión para Megadrive. Micro Machines no ofrece nada que se salga de lo habitual (la rudeza de su aspecto se mantiene), pero el desplazamiento es superfluido, superrápido. Desde mi punto de vista todos los juegos de carreras eran una castaña, hasta la llegada de éste. Abajo las vistas tridimensionales y arriba la jugabilidad. Micro Machines en el modo de dos jugadores resulta adictivo, lo cual se debe no poco a la ingente cantidad de pistas y vehículos que se ponen a tu disposición. El modo de un solo jugador resulta frustrante de vez en cuando, debido a los trucos sucios de los contrarios, pero se puede decir que en global, el juego se encuentra entre los más sencillos. Lo mejor del juego se encuentra en su sentido del humor: mesas de billar y escritorios, así como una mancha de mermelada son algunas de las pistas que has de recorrer. Tiene todos los números para la rifa de clásico de dos jugadores.

TRIUNFA EN RUFFTRUX

Has de ser lo suficientemente hábil como para posicionarte en primer lugar en tres acontecimientos diferentes en la competición de un jugador para poder acceder a una prueba de bonificación, el Rufftrux. Este acontecimiento ofrece un estricto límite de velocidad en el que hay que enfrentarse a una dura pista cubierta de obstáculos y precarios puentes que cruzan los ríos. Si ganas se te recompensará con una vida de más, aunque no existe penalización en caso de fallar. Estas pistas por lo general se van endureciendo según avanza el juego hasta que sólo los Micro Corredores más expertos consiguen el premio.

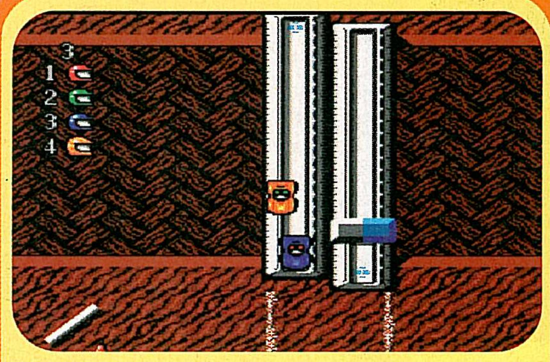


MICROMAQUINACIONES

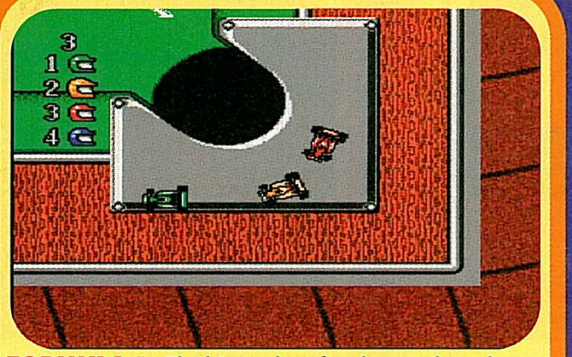
Si lo que te va son los encuentros cara a cara, no cara a pantalla, Micro Machines tiene lo que necesitas. El modo de dos jugadores te permite tomar parte bien en un encuentro de una sola carrera o bien en un enorme torneo. El modo de una sola carrera te permite elegir un vehículo de los ocho que está a tu disposición, además de Pro Formula 1 y Pro Sportscars que presentan dos de las pistas más duras. La competición selecciona los acontecimientos aleatoriamente, ¡y el primer jugador que gana las cuatro carreras es el vencedor! Las carreras de dos jugadores difieren del juego regular. En lugar ganar el primero que pasa la línea de meta, hay una barra de ocho luces en una esquina, encendida en un principio, con cuatro luces rojas y cuatro luces azules. Cada vez que un jugador alcanza el borde de la pantalla, dejando a algún elemento por detrás, la luz del coche correspondiente (roja o azul) se enciende. Cuando la barra está iluminada de un solo color, ese jugador es el ganador. Como alternativa, la carrera incluye cuatro vueltas completas, siendo el ganador el jugador que más luces encienda, o en caso de empate, el primer jugador en marcarse un tanto.



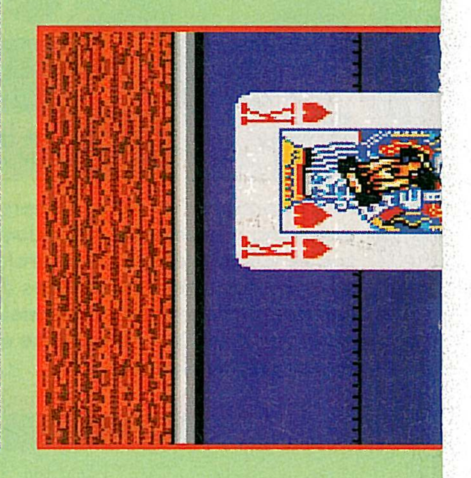
▼ El menú de entrada, es un ejemplo de la acción que te espera.



DEPORTIVOS: Impresiona a tus colegas de clase zumbando a toda velocidad en torno a las pistas situadas sobre el pupitre. Parece divertido, pero las esquinas son todo un problema al principio. Intenta adquirir el estilo "Corrupción en Miami" para sacar el máximo provecho a tu deportivo, ¡y pasa de los deberes!



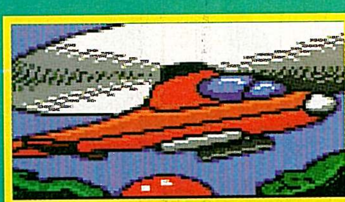
FORMULA 1: El último desafío, los coches de Fórmula 1 son muy, pero que muy rápidos y manejables, pero las pistas sobre mesa de billar están llenas de vericuetos. Lo único que se puede hacer es tomar el toro por los cuernos, lo que hace que las cosas se compliquen aún más, especialmente en el momento de virar en torno a las troneras por el borde de la mesa.

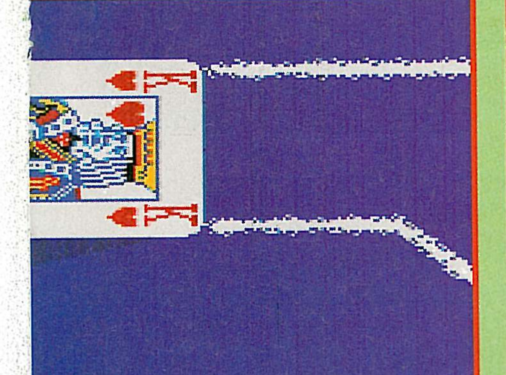


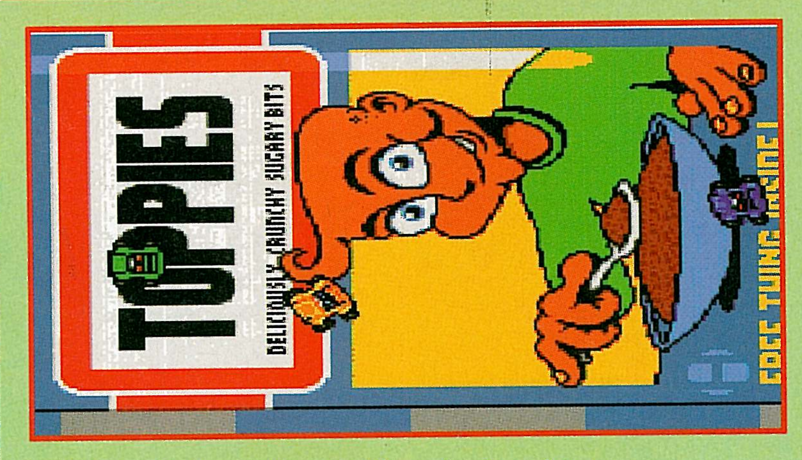
EL CONDUCTOR Y SU MAQUINA

Puedes elegir entre once conductores en Micro Machines, y algunos son mejores que otros. El doble de James Dean, Spider, por ejemplo es el mejor corredor que ha existido, mientras que justo detrás suyo se encuentra el gordo Walter, que con su peso y estatura reduce bastante la velocidad de su vehículo. En cualquier caso, para facilitar las cosas, el nivel de cada conductor aparece en la parte superior de su imagen en la pantalla de selección de conductores. Esto significa que es muy probable que elijas a los mejores conductores al comienzo del torneo, te los cargues en las carreras más sencillas y los corredores más torpes hayan de competir cuando las cosas se compliquen algo.







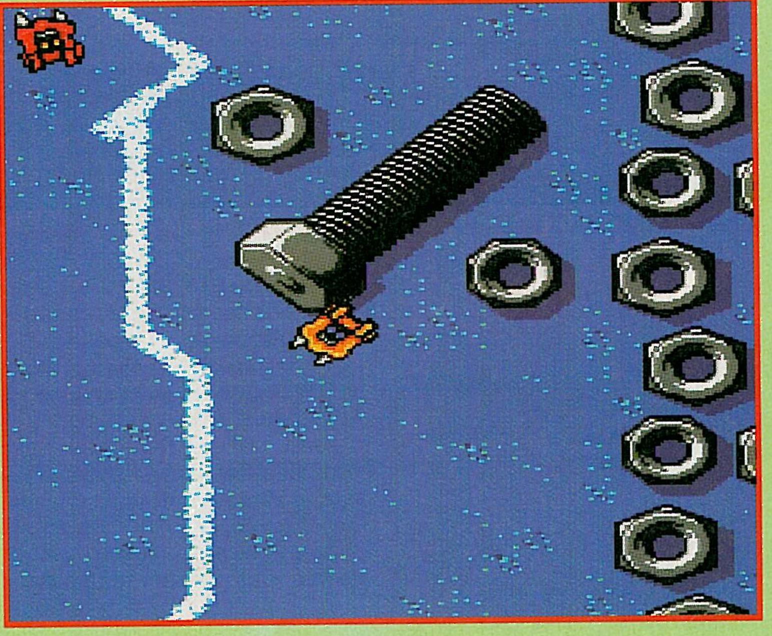


▲ ¡Eh! cuidado con las pastillas de chocolate.



DIVIERTETE A SOLAS CON TU MICRO

Hay dos modos de un solo jugador en Micro Machines. El primero enfrenta a los personajes con los diez restantes. En primer lugar, clasifícate para el torneo en una sencilla carrera de lanchas. Luego selecciona a tres conductores más con los que desearías enfrentarte. Después de esto, dedícate a correr una y otra vez, quedándote en segundo lugar al menos en cada acontecimiento, eliminando a cada vez más corredores que se interpongan en tu camino y seleccionando a contrarios de refresco, hasta que ganes el campeonato o pierdas tus tres vidas. El segundo modo de un solo jugador se lleva casi de la misma manera que el de dos jugadores, aunque, sorpresa, sorpresa, el segundo coche está controlado por la máquina. Esta es la ocasión ideal para poner en juego tus tácticas más sucias, chocándote con tus contrarios sin piedad para echarlos de la mesa, o en enchufes, en las troneras de la mesa de billar, o incluso en los aspersores del jardín.



PRESENTACION — 93

▲ Montones de personajes entre los que elegir y gran cantidad de pantallas de presentación.
▼ No hay auténticas opciones.

GRAFICOS — 78

▲ Sprites a todo color y unos extraordinarios fondos con montones de detalles.
▼ Los sprites en sí son algo pequeños.

SONIDO — 73

▲ Una selección de melodías se deslizan entre los bits de presentación.
▼ Los efectos son pobres y no hay tonadilla.

JUGABILIDAD — 97

▲ Muy fluido y una respuesta eficiente, velocidad y diversión.

DURACION — 80

▲ La fiesta para dos jugadores puede durar días enteros.
▼ La opción de un solo jugador es demasiado sencilla y no dura demasiado.

GLOBAL — 93

Un juego de impresión, pero que en el modo de un solo jugador no se aprecia.

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

1-2 JUGADORES



PRECIO

POR EA

DESDE JUNIO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: PALABRA CLAVE
NIVELES: 6 NIVELES DE EQUIPO
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

Vencidos sesenta Whiners.

ORIGEN

Mutant League es una nueva presentación de American Football, que utiliza aspectos de anteriores juegos de John Madden,

CONTROLES



A Elegir juego "A"/placar.

B Elegir juego "B"/luchar.

C Elegir juego "C"/saltar.

S Pausa

COMO JUGAR

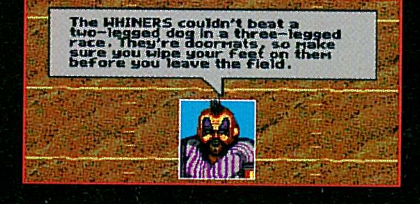
Lleva el balón de tu extremo del campo a la zona de fondo del campo del oponente. Utiliza carreras, pases o patadas a seguir para avanzar 10 yardas en cuatro intentos.

Ahora hay tres, no sólo dos cosas en las que siempre se puede confiar: la muerte, los impuestos y un nuevo equipo de fútbol americano de EA. Pero esto no es John Madden's Football (olvida tus NFL, FBI y KLF). Esto es el fútbol americano del futuro, una especie de partido ciberpunk entre los equipos más grotescos que puedas imaginar.
Las conferencias se extienden a lo largo de galaxias y los partidos se juegan en las superficies más raras. Las épocas futuras también toman una actitud más liberal hacia las reglas del juego, que ya es de por si bastante violento.
Sin embargo, ¿cómo reaccionaria un quarterback actual en un partido de fútbol repleto de Semtex? Probablemente quedaria hecho pedazos. Pero eso es algo que pasa todos los dias en el estadio de los Mutant Leaguers.



▶ ***Una partida de Mutant League Football ayer.***

MUTANT LEAGUE FOOTBALL



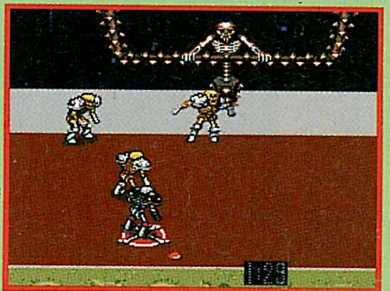


PARA NOVATOS

Dando pistas a los novatos absolutos, aquí tenéis un rápido paseo por el juego del fútbol americano:

GOLES

Hay dos tipos de goles: touchdowns y goles de campo. Un touchdown se consigue cuando un jugador atacante, llevando entre sus manos el balón, cruza la línea de fondo de la mitad del campo del equipo defensor. Un gol de campo se marca cuando el balón pasa entre los postes situados al final de la mitad del campo del equipo defensor. Los touchdowns proporcionan seis puntos y los goles de campo tres.



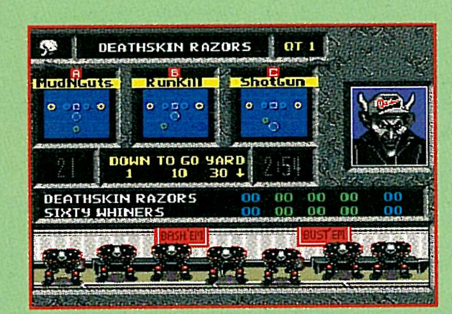
▲ ***Y creen que ya ha terminado***

JUGADAS

Para conseguir avanzar yardas, los poseedores del balón ejecutan tres tipos de juego: correr, pasar o dar patadas a seguir. Una jugada de correr es simplemente correr con el balón entre las manos toda la distancia que se pueda. Un juego de pase implica cambiar el jugador que lleva el balón para romper la defensa. Las patadas a seguir se utilizan para marcar goles o para mandar el balón directo al parque en el down final. Tú, como entrenador, eliges las jugadas de tus formaciones...

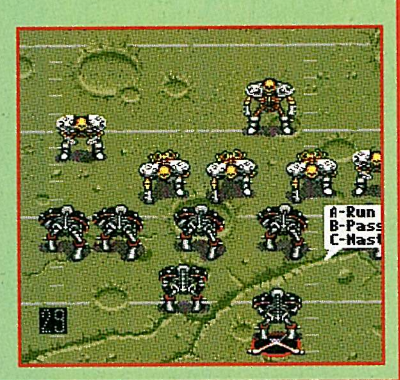
FORMACIONES

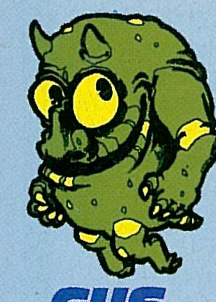
La pantalla de tácticas muestra todas las formaciones disponibles. Cada formación configura el equipo para una serie de jugadas, siguiendo todas el mismo tema. Por ejemplo, la formación "cañón" accede a una serie de jugadas cuyo objetivo es avanzar el balón el máximo de yardas posibles rápidamente. La formación de "impacto" prepara al equipo para asaltos directos de forma que avancen yardas por la fuerza bruta. También hay formaciones defensivas especiales para equilibrar las tácticas del equipo atacante.



AUDIBLE

Antes de que el juego comience, tu quarterback tiene la posibilidad de cambiar tácticas con un audible. Es un grito que avisa a los jugadores de la nueva jugada. Un audible puede cambiar la jugada o hacer que los jugadores realicen un "truco sucio". Los tres trucos sucios son: colocar una bomba en el balón, dar al corredor una ráfaga de supervelocidad y cargarse al árbitro.
Algunas veces es necesario eliminar al árbitro si el otro equipo ha conseguido sobornarlo eficazmente.





COMENTARIO

GUS

Esta es la primera vez que pruebo un juego de fútbol americano, por lo que tengo que ser cuidadoso con las comparaciones. Realmente su aspecto es distinto al juego de John Madden, pero si pasamos de las florituras del tema mutante la similitud en la presentación llama mucho la atención. Confirmado por otros compañeros que lo han probado también, observé que muchas de las jugadas eran muy parecidas a las de JM, y aquí también se mantiene el énfasis en las estadísticas. Por eso las nuevas funciones no lo convierten en realidad en algo muy distinto que merezca la pena, a menos que te sientas atraído por el extraño estilo. Como juego por sí solo, confieso que me frustró un poco. Los jugadores controlados por ordenador no parecen seguir tus estrategias de juego como a ti te gustaría, y esta confusión se ve incrementada por la abarrotada pantalla. Los pases también son muy difíciles, lo cual dificulta mucho la realización de pases audaces a receptores situados a largas distancias. Así, el juego se convierte en una serie de pesados cambios de movimiento. A pesar de estas frustraciones, hay mucho en él para explorar y muchas tácticas que aprender. No creo que el nuevo escenario sea lo bastante bueno como para situarlo por encima de John Madden's.

▲ ¡Y ahora sí!

YARDAS

El equipo que está en posesión del balón dispone de cuatro intentos o "downs" de avanzar en el campo con el balón. Un down termina cuando el jugador se detiene o suelta el balón. La posición es indicada por el juez de línea. Si el balón no ha avanzado diez yardas en estos cuatro intentos, la posesión del balón pasa al equipo contrario. Si el movimiento total de yardas avanzadas es mayor de diez, el juego comienza de nuevo con un primer down.



¡A JUGAR!

COMENTARIO



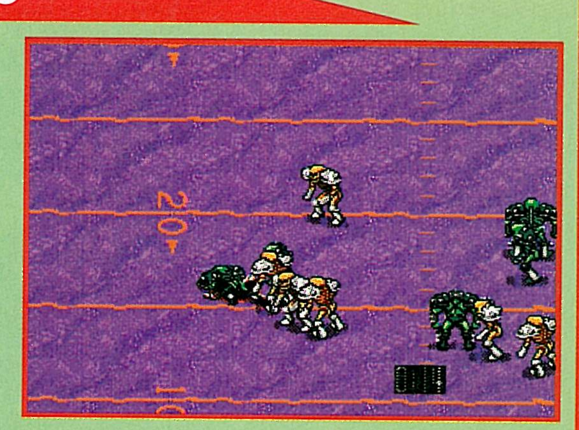
Realmente me gusta Mutant League Football (creo que la presentación y los gráficos son fenomenales y se juega realmente bien). El concepto de tener tantas razas alienígenas y superficies diferentes le proporciona al juego una gran variedad (algo que me gusta ver en los juegos). Sin embargo, Mutant League Football también tiene sus fallos. Básicamente, pienso que el principal fallo es su similitud con John Madden Football (incluso algunas de las formaciones y jugadas son iguales). También entrar a saco sobre un jugador contrario parece ser bastante fácil (especialmente contra un jugador humano). En una partida de dos jugadores, parece ser un ciclo indefinido de posesión alternada, con muy pocas posibilidades de alcanzar touchdowns. Si no has probado ninguno de los juegos de la serie John Madden, echa un vistazo a este. Si estás buscando la mejor simulación de auténtico fútbol americano, John Madden '92 sigue siendo supremo.

Repetición Instantánea, tengo que captarlo.



NUEVAS FUNCIONES

Mutant League es una nueva visión del fútbol americano tradicional, con algunas funciones nuevas y "absurdas" para reforzar tus debilidades, como las de la siguiente selección:

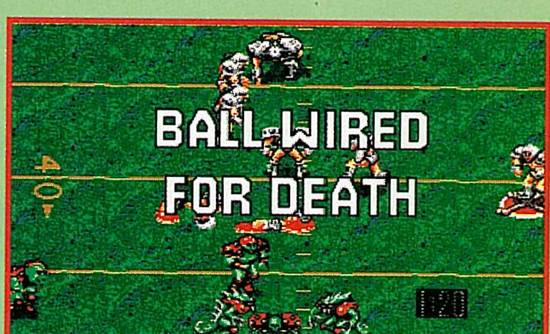


SUPERFICIES

Además del aburrido y conocido césped, la Liga Mutante juega en todo tipo de terrenos extraños. Van desde goma (que hace rebotar a todo) hasta paisajes lunares y llenos de cráteres, pasando por una fina capa de hielo. Cada una afecta al control de tus jugadores.

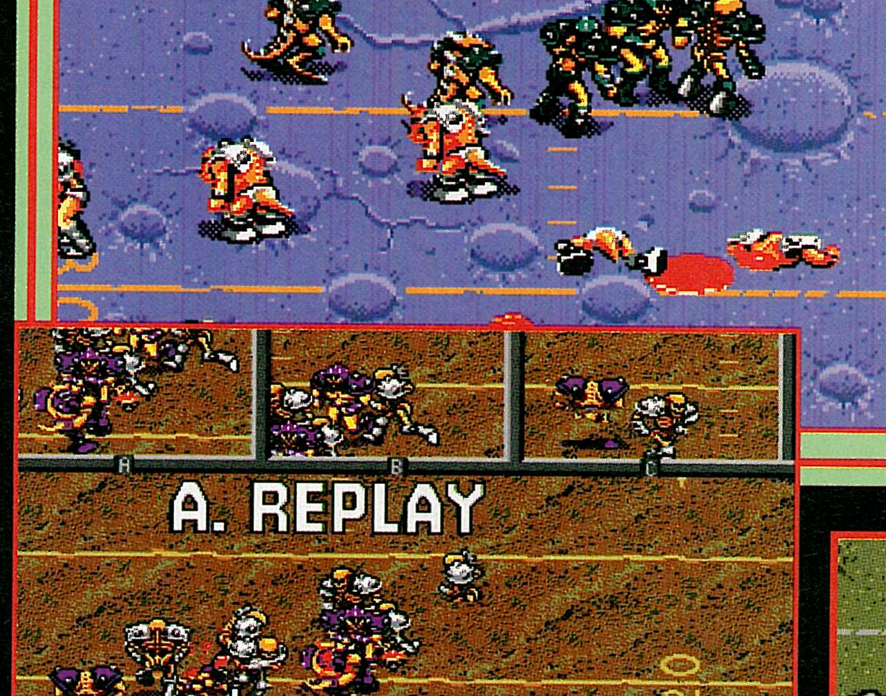
PELIGROS

Los distintos terrenos tienen peligros que causan fatalidades en los jugadores. Las fosas de llamas y las minas significan la muerte instantánea y caerse en el terreno o por un agujero es también fatal.



INDICE DE MUERTES

El juego se desarrolla en uno de cinco niveles de violencia. El más bajo es como el fútbol normal, pero en el máximo, Armageddon, los jugadores hacen literalmente trocitos a sus oponentes.

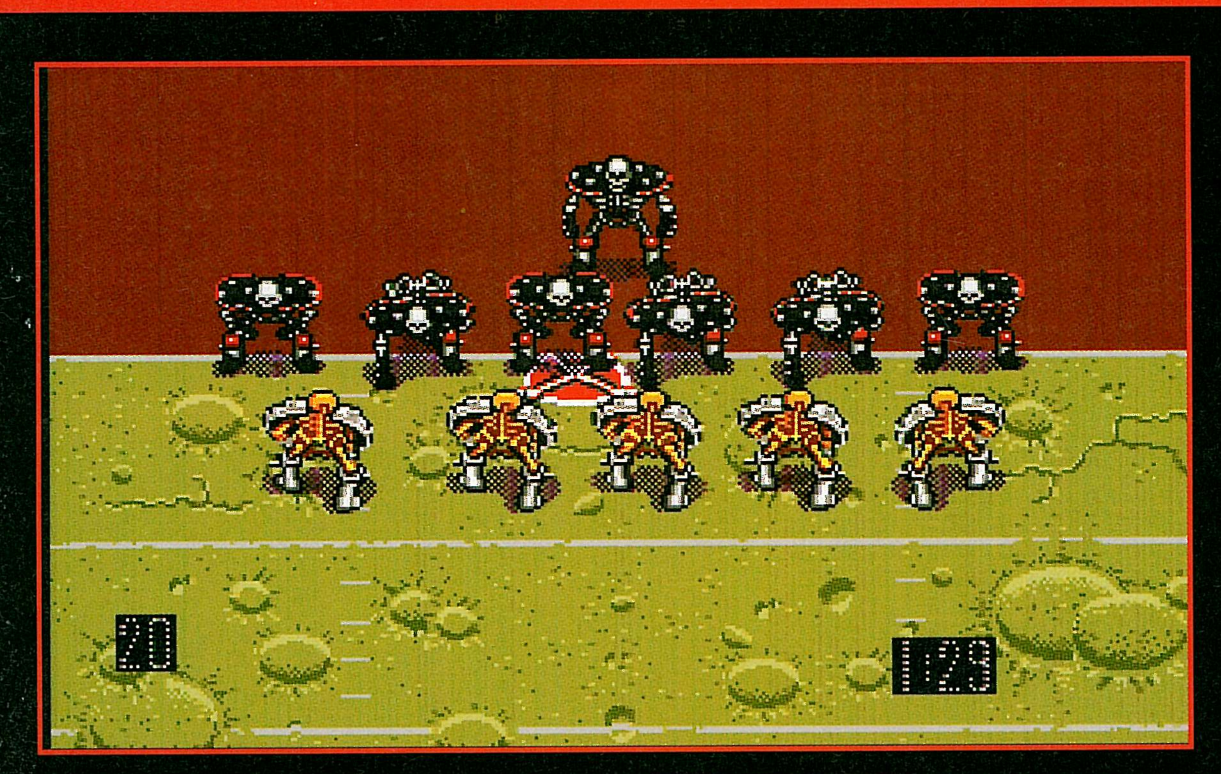






INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

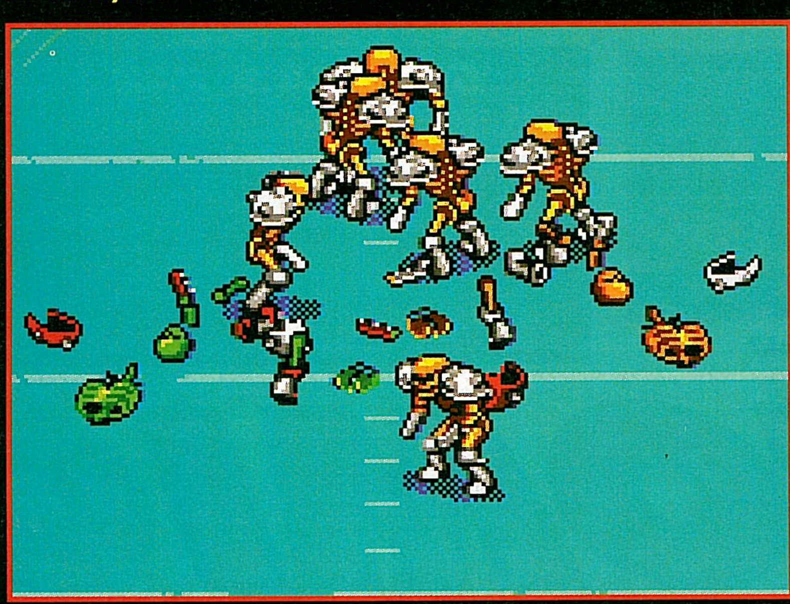
ANALISIS	
ESTRATEGIA	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	







▲ *Algunos mutantes lanzándose unos contra otros y el fondo ayer.*





Algunos trozos de cadáveres desmembrados ayer.

PRESENTACION

82

▲Excelente gama de estadísticas y opciones, palabras claves, conferencias

GRAFICOS

84

▲Grandes figuras estrafalarias, que permiten el lujo de disponer de violencia mutante bastante convincente.
▼Los gráficos del fondo del campo de juego aparecen confusos.

SONIDO

77

▲El juego incluye interesantes efectos de sonido de violentas exhalaciones de aire por ambas partes.
▼Esa aburrida banda sonora "Twisted Flipper" que incluye EA.

JUGABILIDAD

82

▲Un montón de jugadas y una buena gama de posibilidades de control sobre los jugadores activos. Fácil de dominar.
▼Con frecuencia resulta frustrante tratar de conseguir una jugada.

DURACION

87

▲Una enorme profundidad creada por todos esos equipos.
▼Con frecuencia resulta frustrante tratar de conseguir una jugada con tus desorientados compañeros de equipo.

GLOBAL

82

Un juego de fútbol sólido con algunos detalles interesantes, que sufre algunas aberraciones de juego algo molestas. Además, los poseedores de John Madden Football podrían encontrar el desarrollo de juego básico demasiado familiar.

ATOMIC RUNNER

1 JUGADOR

PRECIO

POR DATA EAST

DESDE YA

OPCIONES

DISTRIBUIDOR: IMPORTACION
CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: 3-15
NIVELES: 3
RESPUESTA: RAPIDA

1ª PUNTUACION
235950

ORIGEN

Atomic Runner fue comercializada inicialmente como una máquina de monedas.

CONTROLES

ARRIBA / ABAJO / IZQUIERDA / DERECHA

A Hace saltar a Chelnov.

B Junto con el D-pad hace girar a Chelnov.

C Dispara.

S Utiliza esta tecla para iniciar el juego y ¿?

COMO JUGAR

Guía a Chelnov a través de un entorno de plataformas en movimiento para matar a los Deatharians.

Poco despuést de Two Crude Dudes llega el último lanzamiento de Data East, Atomic Runner, también conocido como "Chelnov": como fondo del juego, los alienígenas están invadiendo nuestro amado planeta y para empeorar las cosas afirman que ya estuvieron aquí antes. Sí, aparentemente esta es la segunda visita de los misteriosamente llamados "Deatharians". Hace miles de años fueron responsables de una buena parte de la arquitectura egipcia y afirman que su historia en la Tierra data de antes de la creación del hombre. O eso dicen ellos...

Chelnov es nuestro héroe, cuyo padre, un talentoso científico, resulta fatalmente herido durante el despiadado asalto alienígena. Este científico dirige a su hijo hacia un cofre que contiene un traje de extraordinario poder que se dejaron los estúpidos extraterrestres en el interior de una de las pirámides. Esta fabulosa prenda proporciona al que se la pone unos poderes sobrehumanos que le permite convertirse en el infame "corredor atómico", traducción del título de este juego. Para rematarlo, también la hermana de Chelnov fue secuestrada por los Deatharians. Así, nuestro héroe se pone su místico equipo e inicia su apremiante búsqueda. Sin embargo, no todo está perdido, porque hay numerosas armas útiles que el enemigo ha ido dejando esparcidas por el lugar. Se podría pensar que no es un argumento muy sólido, pero quizás Data East haya lanzado uno de los títulos más apasionantes para los asediados 16 bits de Sega de este año. ¿Estás interesado? Pues sigue, sigue leyendo...



▲ Menudo lio



▲ Mas te vale correr, amigo



▲ ¡Muere, muere! ¡Mata, mata!





▲ ¿Quién quiere ser el cartero, eh?

GUERRA Y PAZ

El comienzo del juego tiene la introducción más extraordinariamente larga, que te ofrece la siguiente información: cómo se convirtió Chelnov en el Corredor Atómico, cómo murió su padre, cómo fue secuestrada su hermana, cómo estaba Chelnov preparado para salvarnos, pero al final es secuestrado él también... y todo en los apéndices de los Deatharians.



MEGA JUEGO





"Con un grito rebelde..."

BOLAS DE PINCHOS

El armamento de Chelnov no se limita al láser habitual, con su restringido alcance y potencia de lanzamiento. No, en este caso su arsenal es inusualmente amplio. Echa un vistazo a estas monadas:

BUMERANG: el alcance de este arma es un poco limitado, pero se lanza rápidamente y es muy potente y fácil de manejar.

ANILLO DE LUZ: es muy difícil fallar con él cuando está cargado con su máxima potencia. Tiene una zona de ataque muy amplia, por lo que no necesitas ser campeón del mundo en puntería para obtener un resultado decente. Sin embargo, debes tener cuidado, porque no sirve para nada cuando está totalmente descargado.

LUCERO DEL ALBA: es el arma más inútil del mundo. En su forma básica no sirve apenas para nada, pero tampoco es mucho mejor cuando está totalmente cargada. ¡Es mejor evitar utilizarla!

MISIL DIRIGIDO: parece ser siempre igual sea cual sea tu nivel de energía. Es imposible fallar siempre que apuntes en la dirección correcta. Sin embargo, su potencia destructiva es débil, lo que suele dar como resultado problemas como que la pantalla se te llena de Deatharians o que no encuentras ningún sitio donde esconderte. ¡Args!

BOLAS DE PINCHOS: según las instrucciones, son las armas más potentes y rápidas, cosa que puede ser cierta. Sin embargo, debido a su increíblemente corto alcance, pueden llegar a ser casi tan poco útiles como el lucero del alba.

Atomic Runner le da nueva vida al género de correr-saltar-disparar en todos los sentidos. Los gráficos son sorprendentes y las figuras magníficas, aunque algunas son muy pequeñas. Los fondos son alucinantes y algunos de los guardianes son realmente extraordinarios. El sonido también es fenomenal, los efectos son muy hábiles y las melodías pueden considerarse entre las mejores que se han creado para la Megadrive. Una vez que te has familiarizado con los incómodos controles, es bastante difícil fallar. Hay un montón de cosas a las que disparar en todas direcciones, y las cosas se ponen bastante frenéticas cuando disparas a varios objetivos al mismo tiempo mientras tratas de evitar simultáneamente distintos peligros. Aunque hay algunas funciones nuevas y originales en Atomic Runner, lo que le convierte en un clásico es su impecable desarrollo, incluyendo un desafío lo bastante grande como para mantener tu interés durante mucho, mucho tiempo. Así es como deben ser en realidad los juegos matamarcianos

LA BUSQUEDA DE CHELNOV











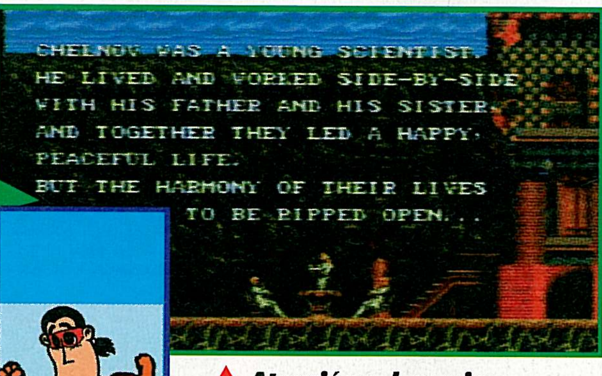


¡A JUGAR!

Había estado esperando que este juego justificara las fantásticas pantallas que han estado circulando por el mercado en los últimos meses. Felizmente, Atomic Runner les hace algo más que justicia. Este juego es exactamente lo que la Megadrive necesitaba para elevarse por encima del atolladero de títulos mediocres que han surgido últimamente para esta máquina. Los que hayáis estado esperando durante mucho tiempo un juego que os mantenga enganchados durante horas quizás encontréis aquí la respuesta a vuestras plegarias. Los gráficos son alucinantemente detallados con algunos de los bichos más extraños que he visto en mucho tiempo (toma como ejemplo la serpiente de granito del nivel dos). La acción es imparable, lo que significa que te mantiene pegado al monitor de una manera irresistible. Además, como la pantalla se está desplazando continuamente, sin importar si tú quieres o no, tu misión va acompañada de una urgencia especial. Este forzado efecto móvil también se presta a un estilo de juego algo distinto de los demás juegos de plataforma. Al principio, los controles parecen raros, pero con un poco de práctica, pronto tendrás a tus amigos alucinando con tu habilidad. El único fallo notable de Atomic Runner es que todo es demasiado pequeño. Este es el factor que más comentarios ha suscitado, aunque en mi opinión no desvirtúa en absoluto el juego. Atomic Runner es un contendiente digno de consideración para cualquier maníaco de los juegos matamarcianos o de plataforma, así que, si es este tu caso, ¿a qué estás esperando?

PAKO





▲ *Atención a los avisos*

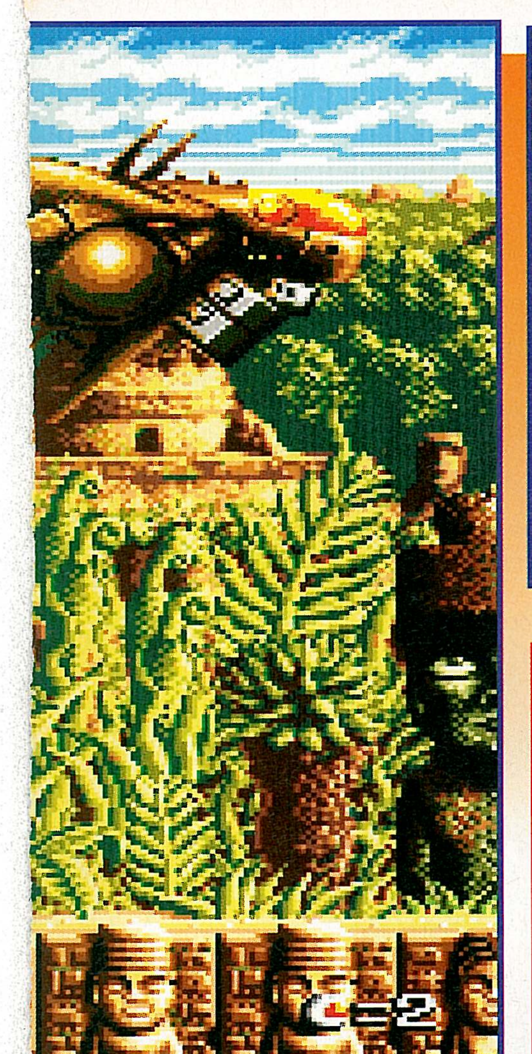


▲ *La avenida local*

NOS ENCONTRAREMOS DE NUEVO...

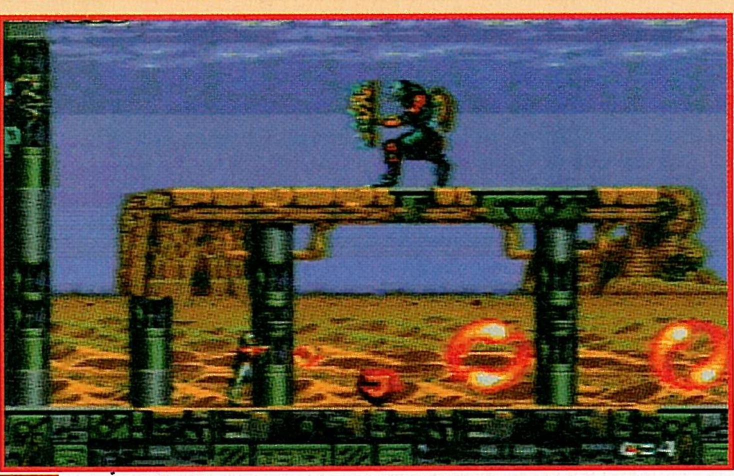
Atomic Runner ofrece una amplia variedad de interesantes guardianes míticos de nivel medio. Pero todavía más impresionantes son los bichos de los finales de nivel. El primero que te encuentras es un fabuloso Dragón-Muro que recuerda a los tradicionales dragones chinos. Por supuesto, este es mucho menos amistoso. Esperando a Chelnov al final del nivel dos hay un ídolo de cobre de ojos de espectro que trata de pisarle muy fuerte la cabeza, por lo que aquí hace falta correr y esquivar mucho. La nave del nivel tres es un feroz vehículo de destrucción y desolación. Aquí no tendrás ningún problema si tienes a tope tu capacidad de salto. Más o menos a la mitad del juego te encuentras con un enorme ídolo de cobre que se parece sospechosamente al de la etapa dos. Sin embargo, no todo es como parece. ¿Qué por qué? Bueno, si te lo cuento, no tendría emoción...







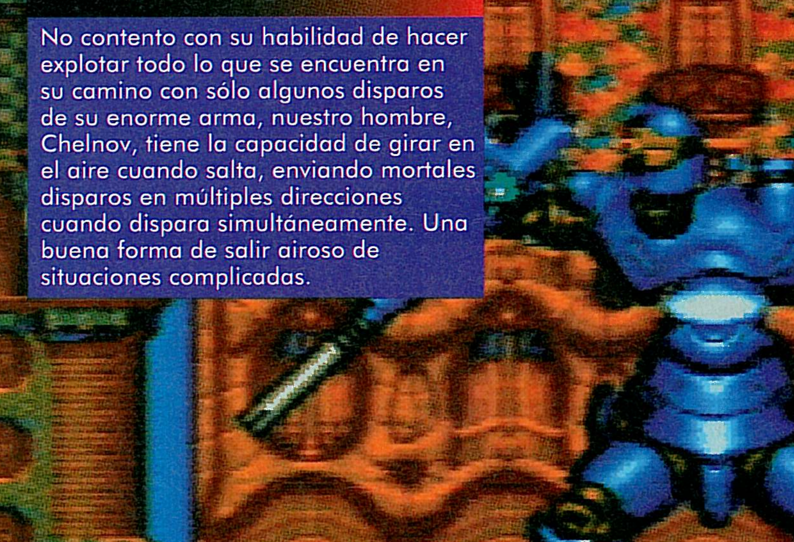
▲ Bonita ciudad





SOLTANDO EMBUSTES

No contento con su habilidad de hacer explotar todo lo que se encuentra en su camino con sólo algunos disparos de su enorme arma, nuestro hombre, Chelnov, tiene la capacidad de girar en el aire cuando salta, enviando mortales disparos en múltiples direcciones cuando dispara simultáneamente. Una buena forma de salir airoso de situaciones complicadas.



▲ El tipo que hay al otro lado de la calle es ¡un robot monstruo!

PRESENTACION

90

▲ Amplia pantalla de introducción que parece no acabarse nunca. Su animada pantalla inicial y los mapas intermedios de nivel aumentan el interés del juego.
▼ Honestamente, nada.

GRAFICOS

92

▲ Evidente en las figuras y fondos principales: ambos están muy bien animados.
▼ Es una lástima que todo sea tan pequeño.

SONIDO

99

▲ Su apasionante música mejora el frenético desarrollo del juego. Muchos efectos decentes.
▼ Pero también hay algunos que dejan bastante que desear.

JUGABILIDAD

85

▲ Los controles son bastante incómodos al principio, pero una vez que te familiarizas, resultan casi instintivos.
▼ Quizás esto haga que mucha gente no intente ni siquiera jugar.

DURACION

89

▲ Sus mismos creadores en Data East sugieren que este juego podría ser un importante desafío (de hecho lo es).
▼ Una vez terminado el juego quizás no te apetezca repetir.

GLOBAL

91

Un desafío bienvenido después de tantos juegos fáciles. Lo único de lo que nos podemos quejar es su estilo gráfico miniaturizado, pero ni siquiera eso afecta a su desarrollo en absoluto, y el resultado final es fantástico.



PRECIO 5990

POR SEGA

DESDE ¡Ufff...!

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: FACIL
CONTINUACIONES: ILIMITADO
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

COMPLETO

ORIGEN

El Taz del título es el encantador y extraño personaje de dibujos animados de la Warner conocido como el Diablo de Tasmania.

CONTROLES



1 GIRO DIABOLICO

2 SALTO

COMO JUGAR

Un juego de plataformas en el mejor sentido de la palabra: saltando y girando, esquiva a los malos y llega hasta el final del último nivel.

TAZ MANIA



Si quieres ir desde Australia al Polo Sur, sólo tienes que ir en dirección sur. Sin embargo, si por casualidad te desvías a la izquierda al principio de este viaje desde la Tierra del Sol a los desiertos helados, te encontrarás con una pequeña y extraña isla sobre la que nadie ha hablado nunca: Tasmania. Quizás sólo el nombre ya dé la idea de locura, pero nadie ha visitado el lugar en años.

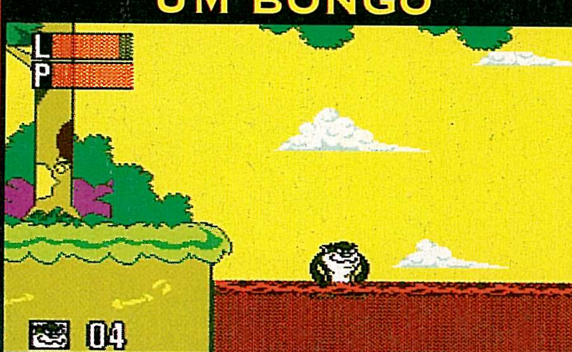
Como resultado de ello, hay varias especies raras viviendo pacíficamente en Tasmania que se habrían extinguido hace mucho tiempo. El diablo de Tasmania es uno de estos curiosos animales. Una especie de perro, con un apetito insaciable y una apariencia lujuriosa, corre a sus anchas por las junglas y bosques de la isla. Su marca es su mortífero giro que ha causado tremendos problemas a algunos célebres personajes de dibujos animados en el pasado. Taz Mania es una especie de juego arcade de "fauna salvaje" para Master System: una oportunidad de observar durante algún tiempo el curioso comportamiento de estos animales. Realmente, son muy curiosos sobre ellos mismos, y por eso nuestro estudio sigue su intento de descubrir los Pájaros Acuáticos perdidos, ocultos en una remota parte de la isla. El precio del descubrimiento es probablemente los huevos más grandes del mundo, que necesitan una sartén bastante grande. Comérselos es el objetivo de Taz (bueno, primero tiene que robarlos).

ZONAS PLANAS



La primera excursión de Taz tiene lugar en las llanuras de Tasmania. Estas tranquilas zonas planas no son demasiado complicadas de cruzar, con únicamente un abismo que espera a Taz. El peligro principal son las demás criaturas que se mueven bajo el sol del mediodía. Entre ellas se incluyen los ratones tribales, que llevan sus lanzas de una forma agresiva y una extraña especie de planta comehombres, que ha desarrollado piernas con las que caza a sus presas.

UM BONGO



Más hacia el interior, Taz explora las junglas de la isla, rebosantes de fauna peligrosa. Las junglas son el hogar de una planta lanzallamas llamada Ghoulsandgostus Ripoffus, que requiere un poco de corrección giratoria. Las serpientes de los árboles también se retuercen por entre el follaje, por lo que quizás Taz tenga que buscar protección en los puntos más altos de las ramificaciones de los árboles.

CREDITOS TAZMANOS

Taz Mania sigue la mejor tradición de los juegos de plataforma; Taz puede facilitarse las cosas recogiendo los extraños objetos repartidos por toda la isla. Sin embargo, el estilo de Taz es algo diferente. ¡El se los come! Ocurren cosas muy raras cuando los siguientes objetos se mezclan con los jugos gástricos de Taz:



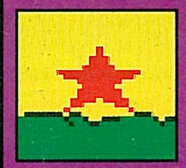
POLLO

El pollo es tradicionalmente un crédito de energía en los juegos de plataforma, y aquí sus propiedades energéticas están duplicadas.



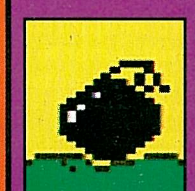
1-UP

Las palabras "1-Up" tienen una larga historia de proporcionar a los jugadores vidas adicionales, y aquí esto también se cumple.



ESTRELLA

Las estrellas tienen una tradición... ¡Vale, vale! Te hacen invencible durante algún tiempo y además brillas un poco.



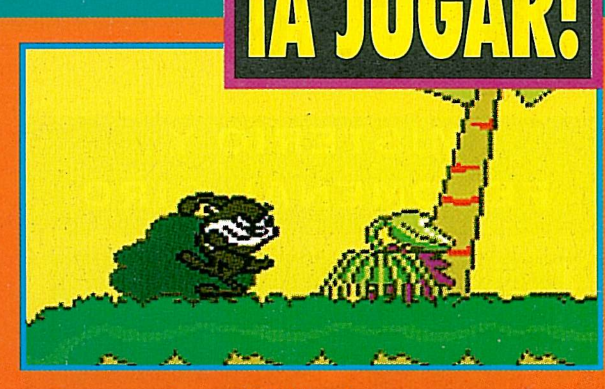
BOMBA

Es un hecho conocido que las bombas suelen ser explosivas. Por eso, las erupciones internas que le producen a Taz no sorprenden a nadie.



MUELLE

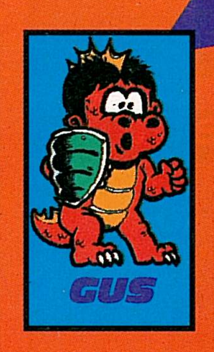
Generalmente los muelles son para saltar por lo que Taz se pondrá a saltar como un loco hacia todos los lados, mejor será que estés preparado para semejante ingestión.



▲ *Taz contempla una diabólica planta carnívora.*



COMENTARIO



Ha llegado otra vez el momento de poner en marcha tu Master System. Disfruté mucho durante el tiempo que me pasé jugando a Taz Mania, incluso creo que el juego es mejor que la versión para Megadrive. Pero su principal defecto se ha conservado y Taz Mania para Master System sigue siendo demasiado fácil. No puedo negar que los gráficos son buenos: mejor aún, son fabulosos, ofreciendo una enorme variedad en cada nivel. Las disposiciones de cada nivel son inteligentes, y algunas de las zonas son bastante complicadas. Pero casi diría que hay demasiadas cosas esparcidas por ahí. Si hubiera menos energía y vidas extras repartidas por los niveles, casi podría ser un desafío. Una molesta función de la Megadrive, insertada aquí también, es que cada vez que obtienes cada vida dispones de nuevo de todos los créditos adicionales, lo que te permite acumular ingentes cantidades de vidas: esto es un buen diseño para un juego. Tener que criticar Taz Mania es muy irritante, porque con unas ligeras modificaciones todas estas quejas no tendrían fundamento. Tal y como están las cosas, yo recomiendo este fantástico, aunque sencillísimo juego a los chavales más jóvenes y a los principiantes.

EL CLUB DE LA CAVERNA



Las cavernas de lava de Tasmania raramente reciben la visita de alguien, ¡excepto de los diablos cazahuevos! Sin embargo, es necesario pasar una estancia en este hogar subterráneo. Además de las mortíferas fosas de lava, que matan por contacto, las cavernas son el lugar de residencia de misteriosas moscas incendiarias que pueden debilitar a nuestro peludo amigo. En este momento hay muchacaciones de los árboles.



RUINAS TASTECAS



El último vestigio de una antigua civilización, las ruinas, son un sitio verdaderamente peligroso para inspeccionar. Los antiguos restos forman un laberinto de estrechos pasajes y paredes que hay que atravesar. Hasta la salida está bien escondida. La muerte se pasea por los balcones y los corredores sin ni siquiera preocuparse de quitarse las bendas. Este triste ambiente se ve adornado por los espíritus que flotan en el aire. Estos dos enemigos pueden ser "exorcizados" con un giro en las narices.

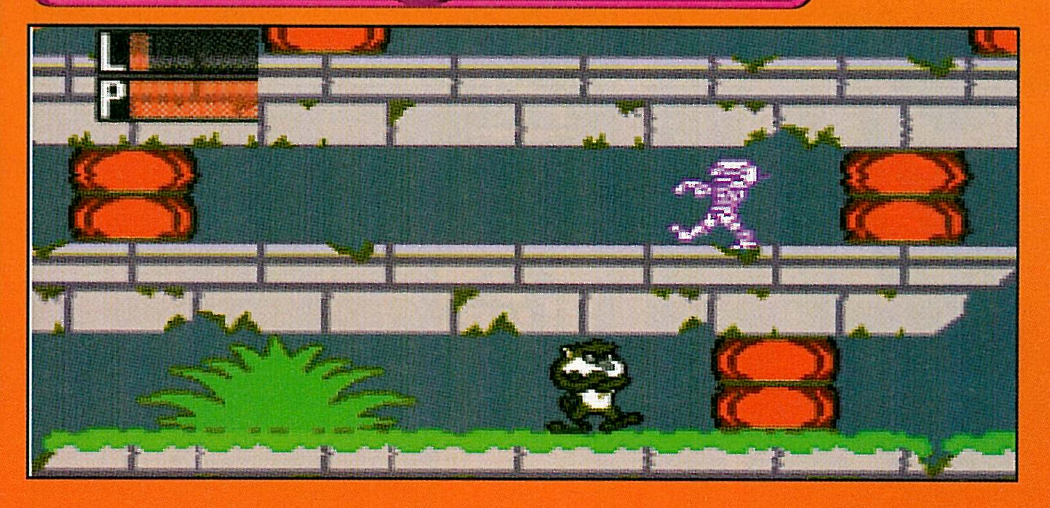
INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

ESTRATEGIA
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

▼ ¡Si sigues allí abajo es probable que no consigas cargarte al que está arriba. (Cosa bastante lógica)!

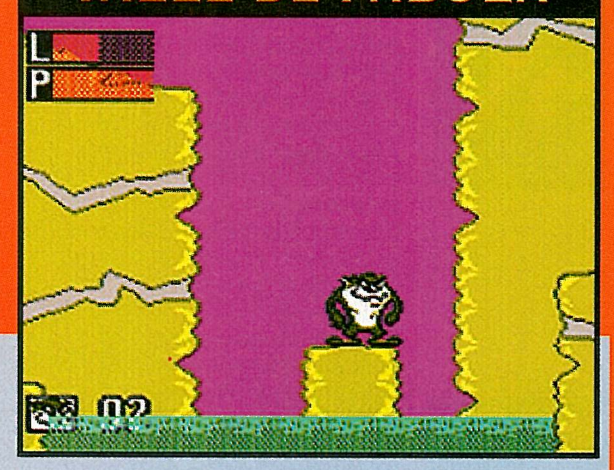


MISTERIO Y FENOMENAL GIRO



El ataque giratorio del diablo de Tasmania ha intrigado a los naturalistas durante años, y está destinado a divertirte y sorprenderte mientras juegas a Taz Mania. Básicamente, manteniendo pulsado el botón uno te conviertes en una terrorífica masa giratoria y en un igual para tus enemigos. Sin embargo, sólo puedes mantener la diversión durante un par de segundos antes de que se agote y necesites recargar energías.

VALLE DE FABULA



¡Lo conseguiste! Ahora sólo tienes que cruzar la sección final, el valle de fábula de los Pájaros Acuáticos. En él el terreno está formado por valles llenos de agua y salientes rocosos a modo de torres a los que Taz se encarama con cuidado. Por supuesto, sólo la más resistente de las criaturas puede sobrevivir en un sitio así, por lo que deberás prepararte para los terribles dragones de las rocas y los amenazantes monstruos de piedra. Aquí el terreno es tan inestable que tienes que tener cuidado de no resbalarte, cosa que sería tu perdición, y algunas veces los saltos a lo largo de grandes espacios vacíos son la única solución para seguir adelante.

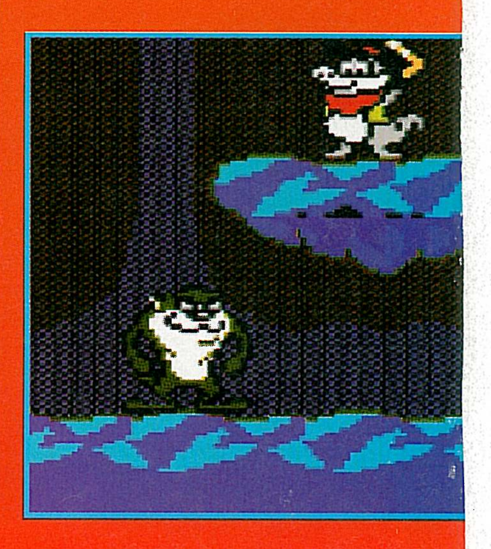
COMENTARIO



Taz Mania para Megadrive fue un título gráficamente sorprendente con algunas ideas fantásticas que quedaron un poco deslucidas por la falta de desafío del juego. Aunque la versión para Master System sigue muy de cerca los pasos de la presentación de su predecesora, con algunos de los mejores gráficos que no se veían en esta máquina desde hacia mucho tiempo, se han hecho muchos esfuerzos para poner las cosas más difíciles. Para empezar, se ha incorporado una barra de potencia de giro, evitando así esos astutos jugadores que únicamente se dedicaban a girar en todos los niveles, disfrutando así de una invencibilidad permanente. Los niveles también ofrecen más posibilidades de fallar y plataformas más pequeñas para obligar a realizar saltos más precisos. También hay algunos niveles más que aumentan la duración del juego. Sin embargo, tiene un par de fallos. En primer lugar, no hay enemigos suficientes, lo que significa que la amenaza más fuerte son las colocaciones complicadas de plataformas y las bombas engullidas accidentalmente. No sorprende en absoluto que esto haga que Taz Mania sea mucho más fácil. En segundo lugar, la mayoría de los niveles tienen al menos una vida extra oculta. Estas vidas se inicializan cuando Taz muere, lo que significa que si sigue recogiéndolas todas, los niveles pueden completarse sin perder una sola vida, o ¡incluso sobrándote una! Tristemente, esto quiere decir que el tiempo empleado en superar la dificultad de Taz es tiempo perdido. Realmente una pena, ya que estropea bastante lo que de otro modo habría sido un título clásico de Master System.

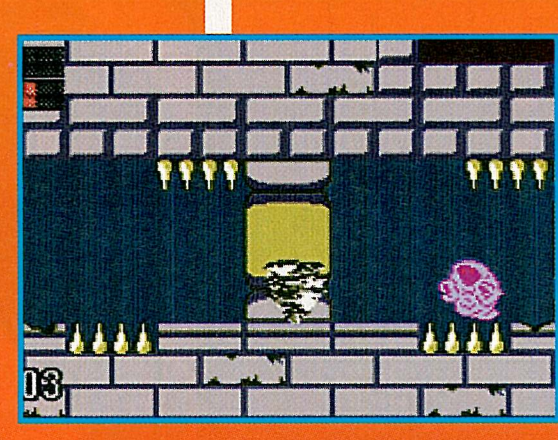


▲ ¡Buah! estás hecho un atleta, pero a ver cómo te las ingenias a la hora de aterrizar.





▼ *Taz espera el paso más seguro.*

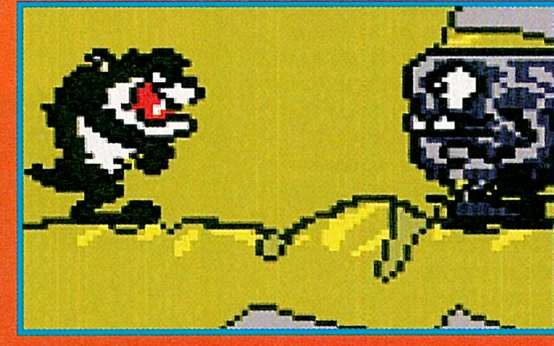




¡FORMATASTICO!

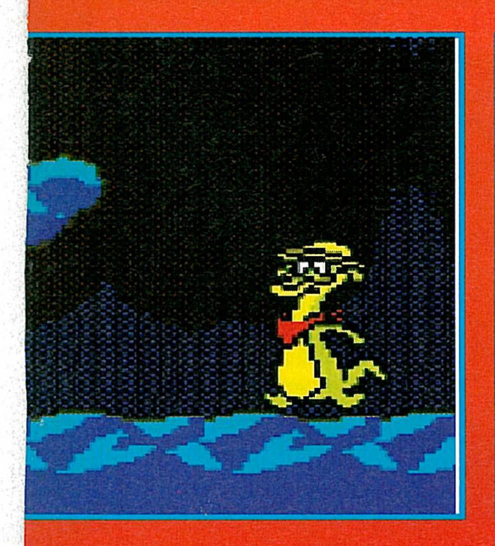
Taz Mania está disponible en Mega Drive, y pronto también en Game Gear. Algo a resaltar es que las diferentes versiones son diferentes en estilo y estructura dependiendo de la consola.

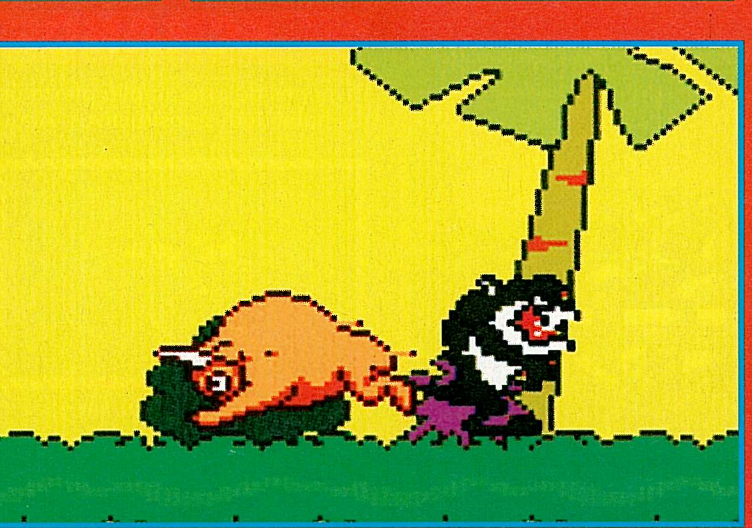




▲ *El diablo de Tasmania se enfrenta a un demonio de piedra. Emocionante, ¿no?*







PRESENTACION 75

▲ Algunos detalles agradables, como al fuente redefinida.
▼ Nada de opciones y una absoluta falta de niveles de dificultad.

GRAFICOS 88

▲ Brillantes, fenomenales y notables durante todo el juego, con un buen ambiente de dibujos animados en los escenarios y la animación.

SONIDO 81

▲ Agradables efectos de sonido y melodías que están muy bien.

JUGABILIDAD 86

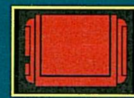
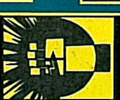
▲ Adictivo instantáneamente, con una respuesta mejor que la versión para Megadrive.
▼ Enormemente fácil.

DURACION 60

▲ Es un juego fantástico...
▼ ...pero es tan fácil que se puede terminar en cuestión de horas.

GLOBAL 71

De aspecto brillante, un buen desarrollo del juego y muy disfrutable, pero la ridícula cantidad de vidas y la falta de enemigos significa que se puede acabar con el juego en horas.

1-2 JUGADORES

PRECIO	6.990
POR	NOVOTRADE
DESDE	MAYO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 3
RESPUESTA: HABILIDOSA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

TERMINADOS TRES NIVELES

ORIGEN

Bastante original para un juego de combate, Cyborg Justice incluye grandes robots y varias maquinarias que participan en carnicerías.

CONTROLES



A Arma especial/atacar.

B Atacar.

C Saltar.

S Detiene y continúa el juego.

COMO JUGAR

Paséate por los paisajes, lanzando puñetazos, patadas y aplastando al máximo a los cyborgs enemigos.

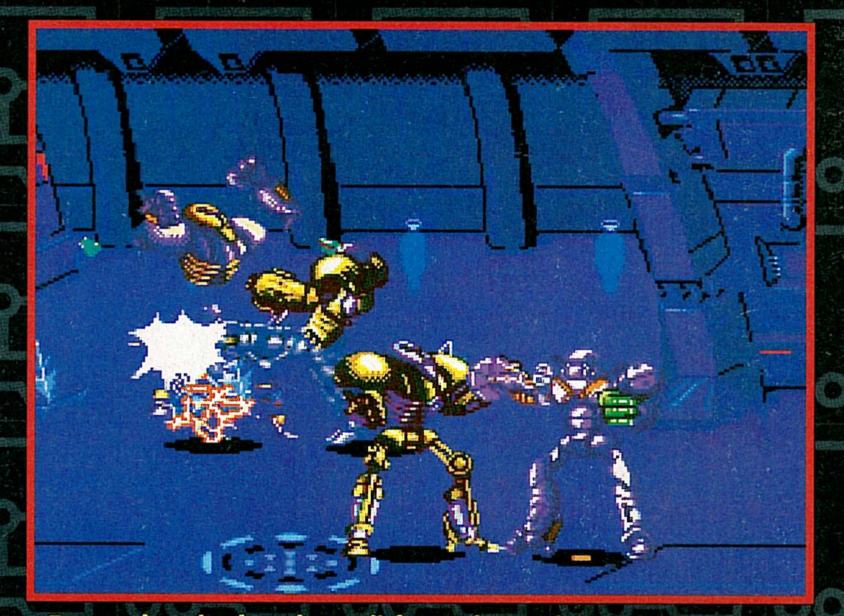
COMENTARIO



RAFA

Me encanta Cyborg Justice (¡es fantástico!). Los gráficos son sorprendentes. El nivel de detalle de las figuras y la asombrosa animación super-realista (sólo superada por Flashback) lo convierten en un juego visualmente espléndido. Necesitas un montón de tiempo para dominar todas las armas y los distintos movimientos. Y justo cuando crees que lo manejas perfectamente, de repente te encuentras elevando por los aires a tus oponentes y arrojándolos al suelo o arrancando los brazos de tus enemigos de un tirón y utilizándolos tú mismo (¡fenomenal!). Cyborg Justice se pone todavía mejor cuando otro jugador decide unirse al juego. La acción entre dos jugadores es impresionante (la cantidad de acción fluida y megaveloz es sencillamente increíble). Si el juego tiene un fallo, es solamente la falta de variedad en los fondos y la interacción con el escenario. Aun así, es un milagro para un cartucho de cuatro megabits (sólo puedo pensar en lo bueno que sería si pudieran estar disponibles cartuchos de ocho megabits). Lo mires por donde lo mires, Cyborg Justice es un juego de acción extraordinario. ¡No te lo pierdas!

CYB JUS



▲Tras un duro día, los cyborgs disfrutan de un relajante baño.

ECHANOS UNA MANO

Dispones de una amplia oferta de accesorios de brazo para mejorar tus habilidades destructivas. Aquí tienes el catálogo completo.



MANO NORMAL: este brazo neumático tiene la capacidad de martillear repetidamente al cyborg enemigo hasta someterlo por completo.



MANO APLASTANTE: esta bola giratoria de clavos causa graves heridas a todo lo que se ponga en su camino.

ORG
TICE

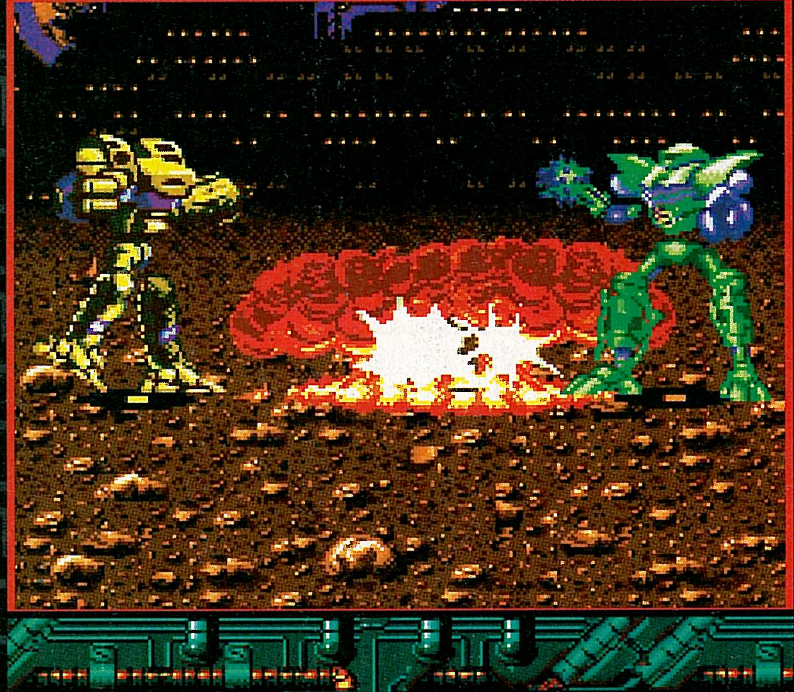
Allí estáis, disfrutando tranquilamente con vuestro pasatiempo de vuelo en nave espacial, cuando, de repente, ¡los controles de tu nave se funden! ¡Mecachis! Asombrosamente, consigues encontrar un planeta adecuado para aterrizar. El problema es que no sobrevives al choque (¡vaya por dios!). Afortunadamente, una entidad alienígena encuentra tu cuerpo despedazado e implanta tu cerebro en una forma alienígena. Además, esa escoria marciana decide borrarte la memoria. ¡Ay, ay, ay!

Sin embargo, la eliminación de memoria no se produce completamente, por ello decides utilizar tus nuevos poderes cibernéticos para localizar a la entidad alienígena y darle "un poco de esto" (nota: levanta tu puño amenazadoramente mientras dices esta frase para que el efecto sea total). El único problema es que para destruir al ente vas a tener que pasar primero por legiones de cyborgs enemigos.

Así que, ponte tus mejores galas violentas y prepárate para lanzar puñetazos, patadas y todo lo que sepas para destrozar a todo alienígena que se mueva.

NOVOTRADE: LOS HECHOS

¿Te suena ligeramente familiar el nombre Novotrade? Eso es porque, además de crear Cyborg Justice, el mismo equipo fue también responsable de uno de los mejores juegos que jamás se ha creado para la Megadrive: Ecco the Dolphin. Lo raro es que estos programadores son yugoslavos. Fascinante, ¿no?



▲ *¡Ops, lo siento! Estos petardos son demasiado, ¿verdad?*

COMBATE, ¡YA!

Tu cyborg dispone de un montón de puñetazos (incluyendo ganchos y golpes al cuerpo) que puede utilizar, además de una amplia variedad de patadas. También puedes sorprender a tu oponente y quitarle los brazos e incluso su torso. Armado con estas piezas, puedes también arrojárselas a tus oponentes o unirlas a tu propia estructura. ¡Excelente!

MANO DE SIERRA: ¿que tus oponentes presumen de sus armas? ¿Y por qué no pegarles un buen tajo con esta "útil" herramienta?



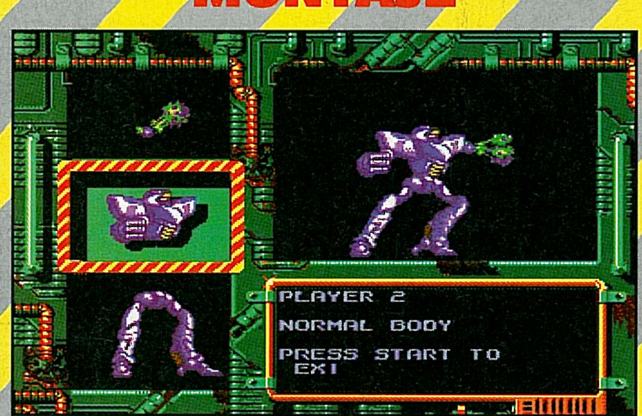
MANO ARROJADIZA: produce enormes cantidades de daños con este accesorio que literalmente aplasta y aporrea a los contrarios.



MANO LASER: este dispositivo te permite destruir cyborgs a distancia. Muy útil, claro.



MANO LANZALLAMAS: un láser de corto alcance, esta arma atraviesa a los cyborgs como un cuchillo caliente corta la mantequilla.



En la Sala de Montaje, puedes personalizar a tu gusto y por completo tu cyborg. Puedes cambiar el accesorio de brazo que lleve tu robot e incluso elegir el torso que quieras que tenga. Para dar el toque final a tu creación, sólo tienes que añadirle las piernas. Dispones de una oferta de varios modelos, bastante detallados en estas páginas. Para probar tu nuevo monstruo, entra en la Sala de Pruebas y ¡adelante! Tu cyborg se moverá exactamente como en el juego principal.

COMENTARIO



Al igual que Ecco, Cyborg Justice ofrece el mismo tipo de originales ingredientes que contribuyeron al enorme éxito del juego del delfín. Aunque el título pueda sugerir un juego basado en algún triste personaje vagando por plataformas o viajando en terrenos de desplazamiento lateral, lo cierto es que es muy distinto. A distancia el juego tiene un aspecto medio, quizás algo soso. Sin embargo, tras experimentar el alto nivel de control que tienes sobre el cyborg, ¡realmente me quedé colgado! Para los que todavía tengan dudas dejadme hablaros de la increíble animación y de la apasionante sensación que produce arrancar el brazo de un oponente de su cuerpo y utilizarlo como martillo sobre su cabeza. Aunque a los fondos les pueda faltar un poco de detalle, proporcionan la dosis justa de atmósfera para lo que prácticamente es un banquete virtual. También en este caso el equipo de Ecco ha mantenido la reciente buena reputación que han adquirido con sus bandas sonoras de calidad. En lugar de los esperados temas de siempre que normalmente suelen ofrecer este tipo de juegos, hay una sucesión de sonidos de buen gusto y acordes con la acción que la complementan perfectamente. Cyborg Justice es un título de primera clase que en estos momentos no tiene competencia alguna. La acción que se puede disfrutar en Streets of Rage II aún resulta limitada en comparación. ¡Cómpratelo tan pronto como te sea posible!

PIERNAS Y COMPAÑIA

Cámbiale las piernas a tu cyborg y añádele una serie de nuevos y extraños atributos a sus habilidades.

PIERNAS DE CORRER: son las piernas normales de tu máquina, con el grado justo de velocidad a su disposición.



PIERNAS NEUMATICAS: supera esos enormes abismos con facilidad utilizando estas piernas. Muy útiles.



PIERNAS "BIG FOOT": estas no son tan rápidas como las de correr, pero producen daños más graves.



PIERNAS DE TANQUE: para huir rápidamente, utiliza este juego de piernas que te transforman en ¡un tanque megaveloz!

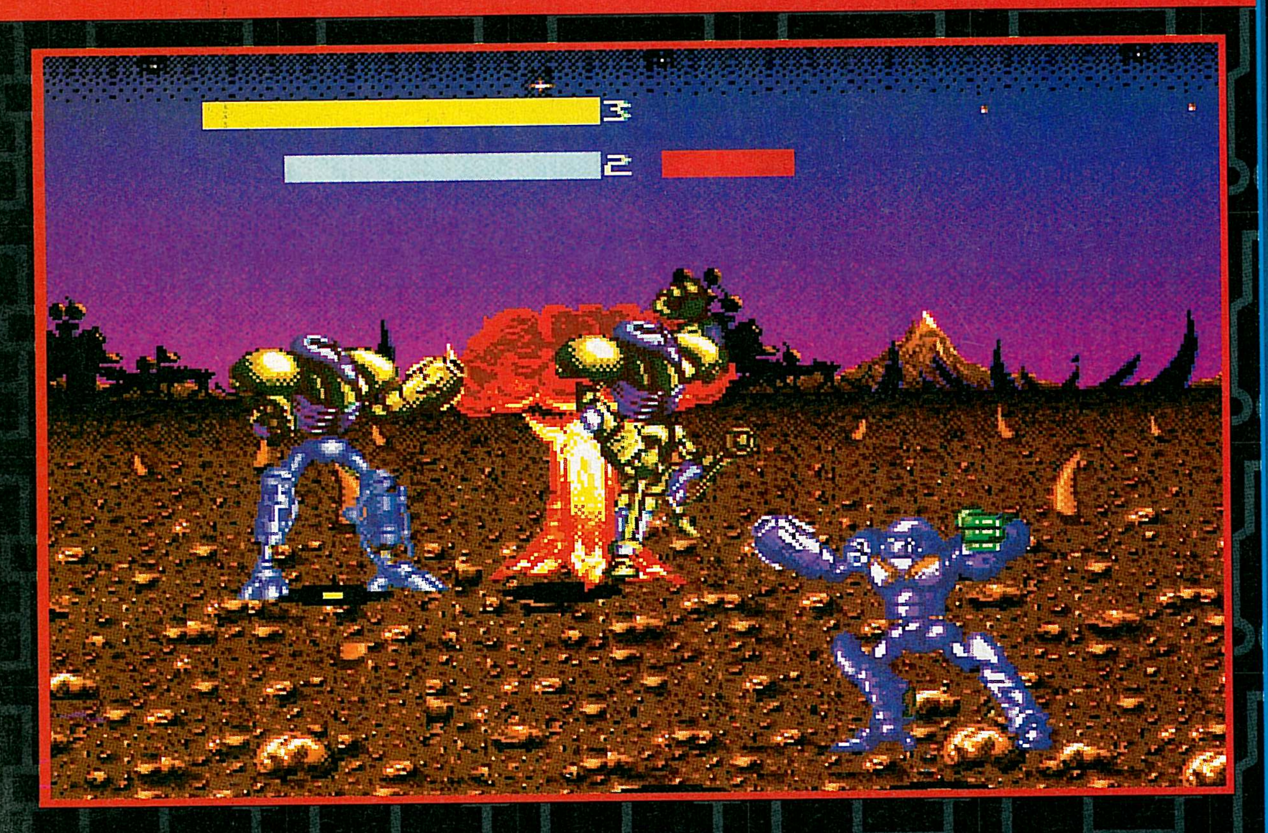


PIERNAS DE SALTO MORTAL: añaden un nuevo movimiento a tu repertorio de ataques: ¡un mortífero salto mortal en giro!



PIERNAS CLAVETEADAS: un poco más finas que las piernas de correr, este par de piernas aumenta los daños causados por tus rodillas. ¡Uf!





▲ ¡Oh! Perdonadme, tíos. Anoche estuve de marcha, ya veis.

ABUNDANCIA DE BONUS

FIGHTING SUB-SYSTEM REPORT



TECHNICAL	0	0
FAIR PLAY	0	0
BRUTALITY	0	360
TOTAL	970	200

Al final de un nivel, recibirás como premio puntos adicionales de acuerdo con tu rendimiento a lo largo de la etapa. Las categorías de excelencia son juego limpio, técnica y brutalidad. El juego limpio implica reunir de nuevo a tus oponentes después de que los has vencido... ¡y luchar de nuevo con todos ellos para obtener el gran bonus!

TORBELLINOS DE MUERTE

Durante el nivel, te encuentras con extraños torbellinos en el suelo. Estas atrocidades giratorias te pegan al sitio en el que se encuentran, ¡lo que permite a los cyborgs enemigos destrozarte! Todavía más dañino es que te quedes pegado al torbellino y seas golpeado por un misil de crucero de tamaño medio.



INFORME A LARGO PLAZO

- HORA
- DIA
- SEMANA
- MES
- AÑO

ANALISIS

- ESTRATEGIA
- ACCION
- DESAFIO
- REFLEJOS

PRESENTACION 90

▲ Hay disponible una amplia gama de opciones, incluyendo distintos niveles de dificultad, modos arcade o de duelo y la opción de aumentar tus vidas.

GRAFICOS 96

▲ Cyborg Justice tiene figuras que están asombrosamente animadas e increíblemente detalladas. La variedad de movimientos es una maravilla.

▼ Sólo hay cinco fondos distintos.

SONIDO 78

▲ Hay algunos efectos de aplastamiento bastante aceptables cuando el puño del robot se topa con el pellejo del cyborg.

▼ La música es un poco triste algunas veces.

JUGABILIDAD 92

▲ Dominar perfectamente a tu cyborg requiere bastante tiempo de práctica, pero te quedarás literalmente pegado a tu Megadrive horas y horas combinando las armas.

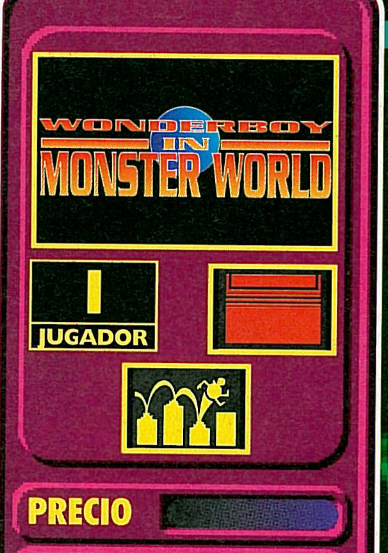
DURACION 87

▲ La misión es difícil, pero sal del modo EASY, ¡y ya verás! Sin embargo, el modo de dos jugadores y el modo de duelo son suficientes.

▼ No toques el nivel difícil hasta que hayas terminado en el NORMAL.

GLOBAL 90

Cyborg Justice es un fantástico juego de acción, con toneladas de armamento adicional, fenomenales movimientos y un desarrollo de juego adictivo (además, ¡para uno o dos jugadores!).



PRECIO

POR SEGA

DESDE YA

OPCIONES

DISTRIBUIDOR: IMPORTACION
CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: NINGUNA
NIVELES: 1
RESPUESTA: VALE

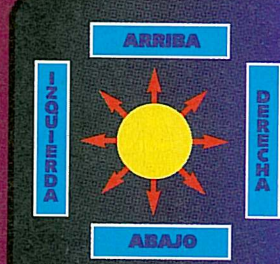
1ª PUNTUACION

NO DISPONIBLE

ORIGEN

Wonderboy fue en sus orígenes una máquina de monedas de Sega, que pasó a formar parte de Master System hace una eternidad.

CONTROLES



1 ATAQUE

2 SALTO

P INVENTAIRO

COMO JUGAR

ATAQUE DIRECTO- Pulsa rápidamente el botón para un ataque ligero.







▲ *¡Ooh! Wonderboy se enfrenta a un enorme y deforme monstruo. Guau*

◄ *Es él en persona: ¡Shion el chico maravillas!*

WONDERBOY IN MONSTER WORLD

Fresco como una rosa al haberse liberado de la maldición que le había transformado en un miserable y deforme DragonMan, Shion el Wonderboy se siente bastante satisfecho de sí mismo... ¿y por qué no iba a estarlo?

Pero eso fue antes de que los monstruos llegaran de otra dimensión sembrando el terror, la maldad y la destrucción por la tranquila y hermosa tierra natal de Wonderboy. Shion, que ha decidido que esa infección demoniaca que afecta a su país no va con él, empuña su fiel espada, Gradius, y emprende una nueva aventura. Su meta: ¡liberar al reino de todos y cada uno de los monstruos que han decidido poner pie en él!

Wonderboy in Monster World sigue el estilo de juego de Wonderboy III, incorporando la acción de deslizamiento de plataformas con ataques violentos y resolución de acertijos. ¿Gozas de las habilidades necesarias para llevar a Shion hasta la victoria contra los monstruos?



INTERACCION CENTRAL

No llegarás muy lejos con este juego a menos que charles con casi todos los personajes que caminan por las ciudades, los castillos y los bosques. Simplemente permanece cerca de ellos y pulsa para que expresen sus más íntimos deseos. ¡A menudo, estas almas dadivosas te pueden servir en bandeja la solución de un acertijo!

► *¿Qué hace un hermoso ángel como tú en un paraíso celestial como éste?*

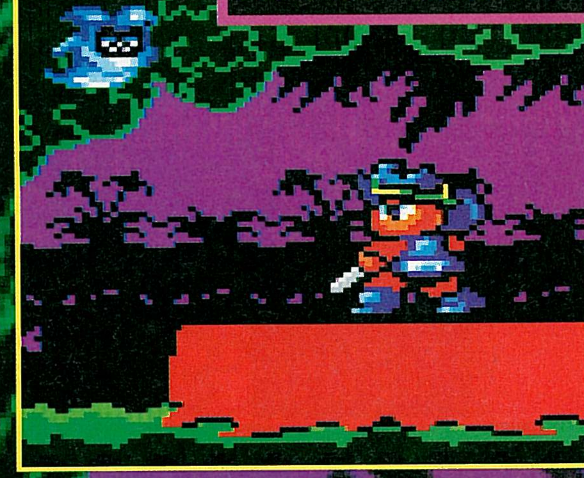
TAN-TA-TA-CHAN

En su última aventura Shion puede acceder a seis tipos de magia diferentes. La tormenta de fuego se te ofrece al comienzo del juego y si la diriges sobre un carácter violento obtendrás un delicioso panchito tostado. Entre los otros encantamientos de los que dispones destacan Return (que te sacará de cualquier situación enredosa) Thunder (trueno) y Shield (escudo), ¿qué será lo que hacen? Estos y otros encantamientos mágicos aparecen en el juego tarde o temprano. ¡Usalos con cuidado!





Comprueba las emocionantes torretas del castillo del principal asentamiento de Wonderboy.

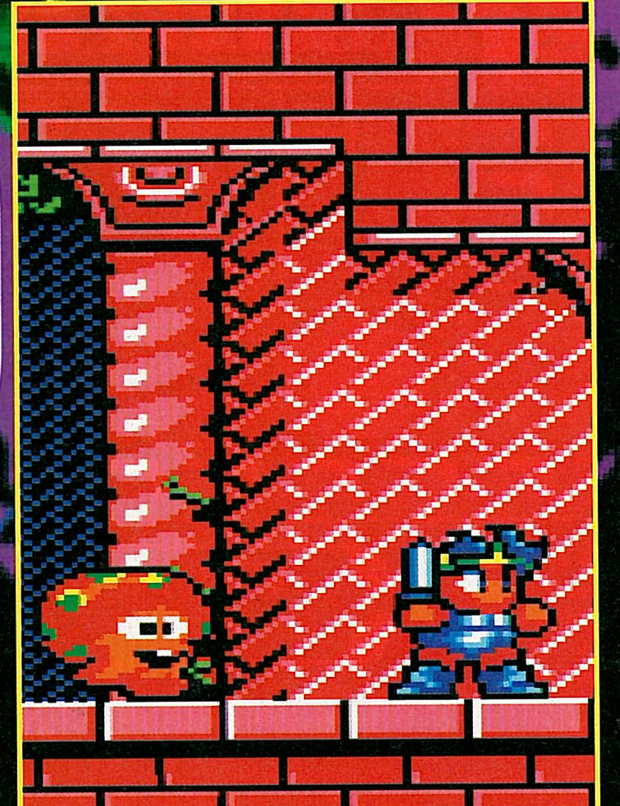


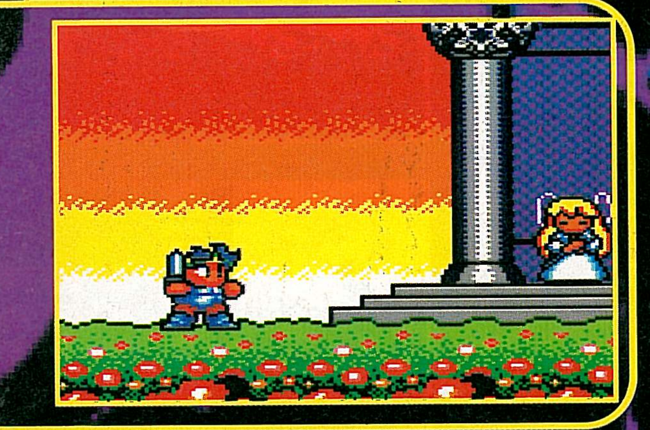
▲ ¡Oh, no! ¡Me persigue un calcetín volador mutante!

RBOY

WORLD

▼Por aquí abundan los champiñones mutantes con un inmenso potencial destructivo.







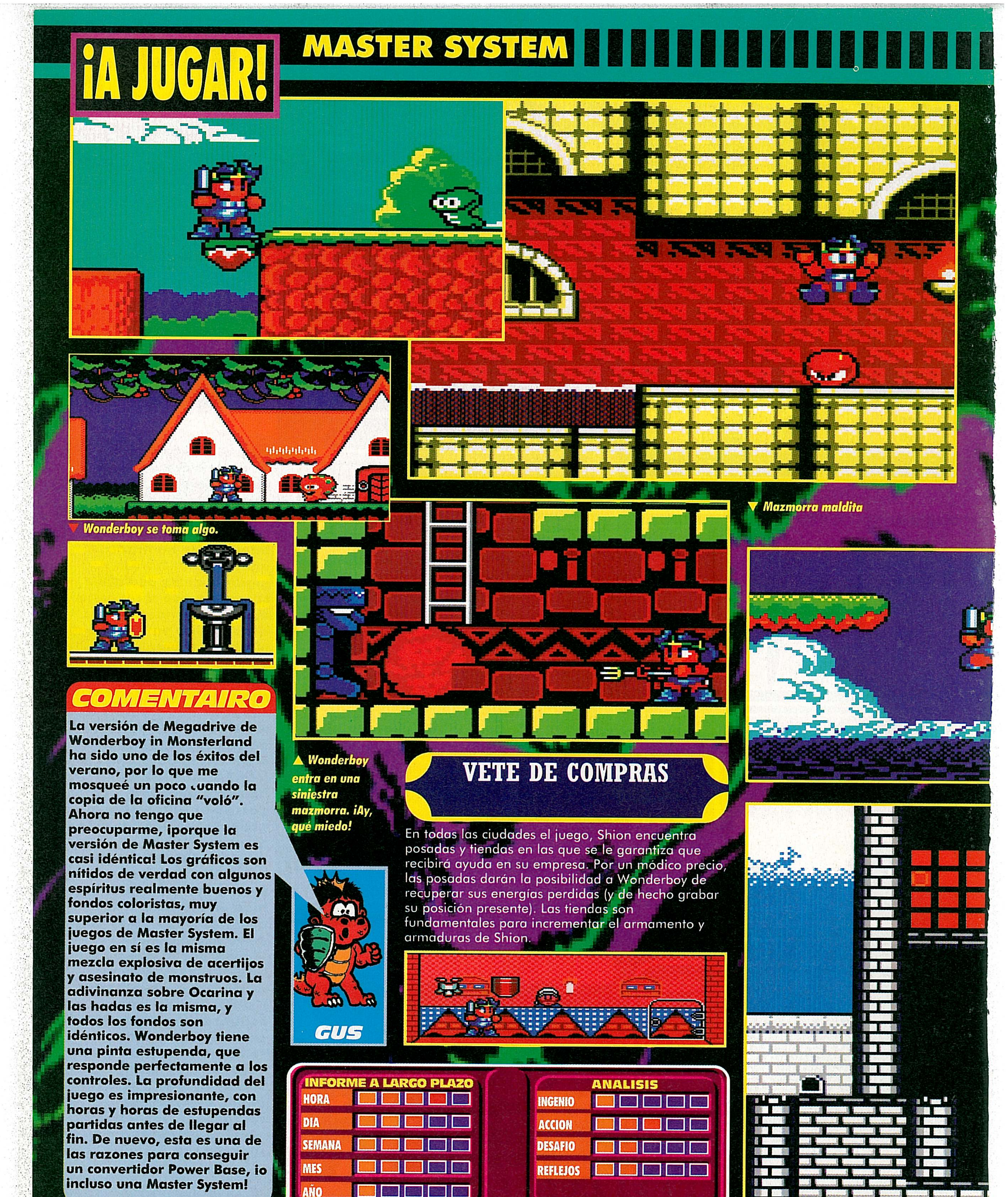
ELIGE DE LA PANTALLA, MALDITO

Pulsa el botón PAUSE de la Master System con lo que se te mostrará la pantalla de inventarios. Esto te ofrece la posibilidad de cambiar el arma, botas, escudo o cualquier otra cosa que en ese momento lleve o utilice Shion. La opción también está disponible para cambiar el poder mágico por el que Shion se había decidido

COMENTARIO

Bueno, Wonderboy in Monster World al igual que Wonderboy III, es una chispeante aventura de arcade con montones de horas de diversión en su interior. Me he tirado unas cuantas horas jugando antes de darme cuenta de que sería mejor enchufar Wonderboy III durante una partida, es mucho más jugable, emocionante y divertido. Parece que este juego sufre los vulgares síntomas de asesinato de monstruos, resolución de acertijos, búsqueda y eliminación del siguiente jefe. Los gráficos son bastante buenos y describen claramente la acción. El sonido consiste en una serie de asquerosas y lentas tonadillas en las que Master System parece ser todo un maestro. Pienso que este juego caerá bien entre los aficionados a Wonderboy III que andan tras nuevas emociones debido a que es bastante risible, pero lo más seguro es que pase sin pena ni gloria porque no se encuentra a ese nivel. Para los propietarios de Master System tras la última aventura de rol/arcade, Wonderboy sigue reinando con supremacía.





▼ Wonderboy se toma algo.

▼ Mazmorra maldita

▲ Wonderboy entra en una siniestra mazmorra. ¡Ay, qué miedo!

COMENTAIRO

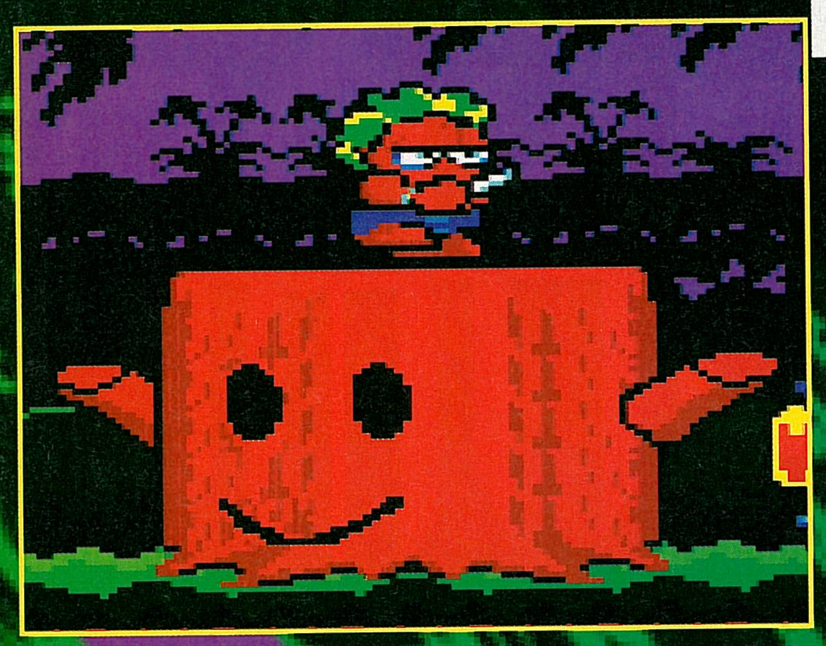
La versión de Megadrive de Wonderboy in Monsterland ha sido uno de los éxitos del verano, por lo que me mosqueé un poco cuando la copia de la oficina "voló". Ahora no tengo que preocuparme, ¡porque la versión de Master System es casi idéntica! Los gráficos son nítidos de verdad con algunos espíritus realmente buenos y fondos coloristas, muy superior a la mayoría de los juegos de Master System. El juego en sí es la misma mezcla explosiva de acertijos y asesinato de monstruos. La adivinanza sobre Ocarina y las hadas es la misma, y todos los fondos son idénticos. Wonderboy tiene una pinta estupenda, que responde perfectamente a los controles. La profundidad del juego es impresionante, con horas y horas de estupendas partidas antes de llegar al fin. De nuevo, esta es una de las razones para conseguir un convertidor Power Base, io incluso una Master System!

VETE DE COMPRAS

En todas las ciudades el juego, Shion encuentra posadas y tiendas en las que se le garantiza que recibirá ayuda en su empresa. Por un módico precio, las posadas darán la posibilidad a Wonderboy de recuperar sus energías perdidas (y de hecho grabar su posición presente). Las tiendas son fundamentales para incrementar el armamento y armaduras de Shion.

INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS





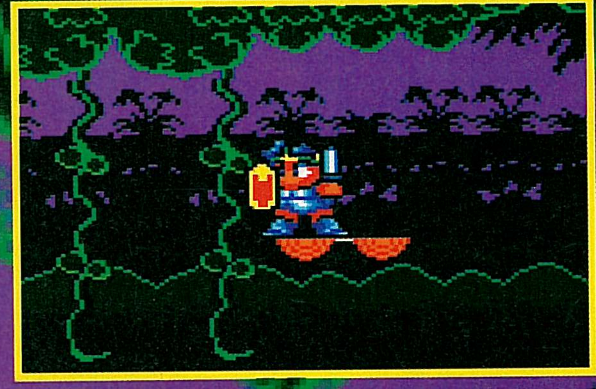
▲ Emoción submarina

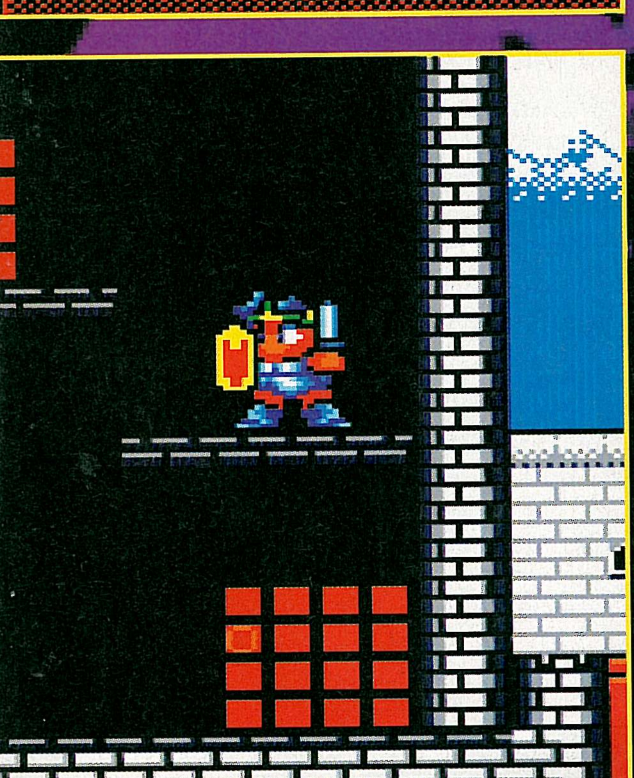


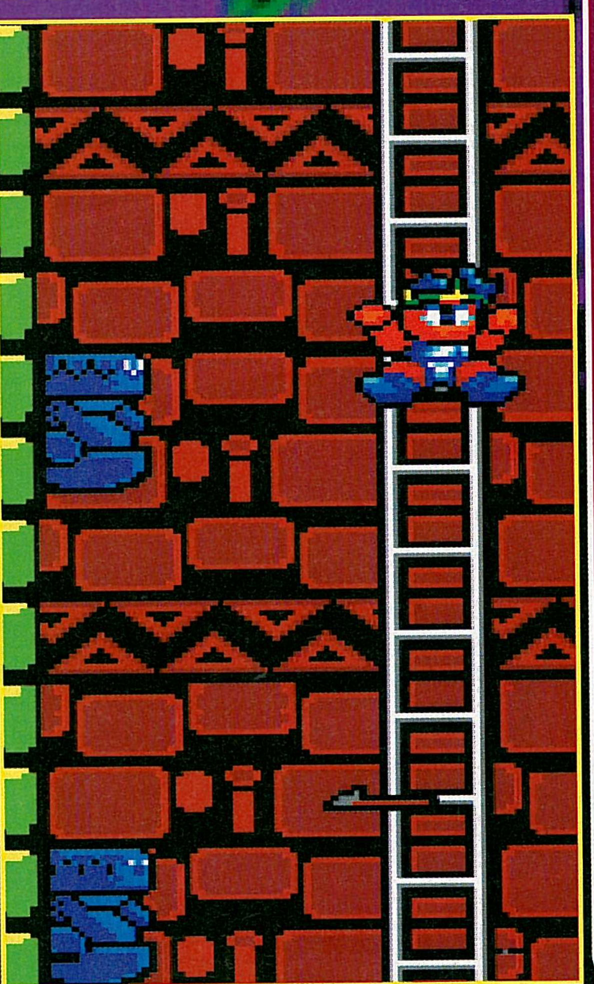
▲ Hasta los troncos de los árboles están felices y contentos en Monsterworld...

▼ ¡Oh, no! ¡Es el triste espíritu de la cúpula! ¡Sálvame, sálvame!









PRESENTACION

51

▲ La opción de palabra clave es el único punto de la presentación con algo de decencia.
▼ Una presentación bastante demoledora.

GRAFICOS

79

▲ Abundantes fondos agradables y llenos de color.
▼ Los espíritus resultan algo patéticos.

SONIDO

40

▼ La tristeza en forma de melodías tediosas e idiotas y efectos inapropiados.

JUGABILIDAD

86

▲ Una combinación aceptable de combate, exploración y acertijos. Muy fácil de aprender, además, y con un largo período por delante hasta que logras hincarle el diente.

DURACION

89

▲ Una extensa aventura contenida en el cartucho que debería tenerte enganchado durante meses hasta que lo termines.

GLOBAL

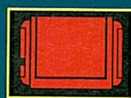
88

No es tan bueno como Winderboy III, pero a pesar de ello es una aventura arcade de gran intensidad.

MENACER









PRECIO	11900
POR	SEGA
DESDE	

OPCIONES

CONTROL: PISTOLA DE LUZ INFRARROJA
CONTINUACIONES: NINGUNA
NIVELES: NINGUNO
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

NO APLICABLE

ORIGEN

La nueva pistola de luz de Sega procede de los juegos de arcade con controles de punto de mira.

CONTROLES

Todos los controles necesarios se encuentran en la misma pistola. La dirección de disparo se controla mediante el movimiento de la pistola. En la empuñadura delantera hay tres botones: A, B, C. El de abajo se utiliza para detener el juego. El disparo de la pistola se controla con un botón rojo a modo de gatillo situado en la empuñadura de atrás.

COMO JUGAR

Cada juego de Menacer tiene un objetivo diferente. La mayoría requieren localizar objetivos con el punto de mira de la pantalla y apretar el gatillo para destruirlos.

Hasta ahora, los Arnold Schwarzenegger frustrados o los concienzudos entusiastas del tiro al plato que también tienen Megadrives no han tenido muchos juegos con los que aplacar su energía. A la Megadrive le faltaba un accesorio de pistola, mientras su principal competidora, la Super NES, ya disponía de su accesorio bazooka, el "Super-Scope", desde hace algunos meses.

Pero ahora todo ha cambiado con el nuevo Menacer de Sega. El aparato incluye un cartucho de seis juegos que utilizan la localización de objetivos en pantalla y los puntos de mira de distintas formas. La pistola es de un material de suaves tonos grises que no le pega demasiado a la brillante negrura de la Megadrive. Pero ya basta de hablar de estética. Entra en la galería de tiro de Menacer y échale un vistazo.

Pest Control
Space Station Defender
Ready, Aim, Tomatoes!
Whack Ball
Front Line
Rockman's Zone

PANTALLA DE OPCIONES

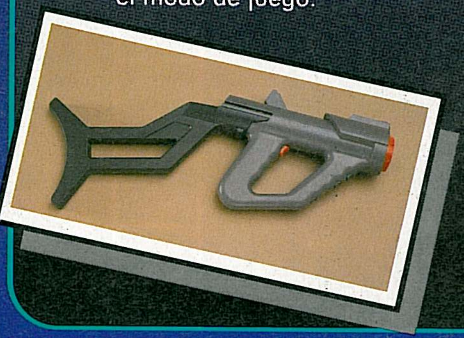
ACCU SIGHT ON/OFF: te permite seleccionar si deseas que aparezca en la pantalla un cursor o no.

BINOCULAR ON/OFF: indica a la Megadrive si tienes el punto de mira binocular montado en la Menacer.

SELECT GAME: te permite elegir uno de los seis juegos incluidos con la Menacer.

EMPUÑADURAS VARIADAS

La Menacer puede utilizarse de tres formas distintas para satisfacer las demandas del juego o tu propia preferencia personal. Cada una de sus partes es desmontable. En su forma más sencilla es una pistola de mano, con punto de mira incorporado en su parte superior. Móntale la pieza para que repose sobre el hombro y así lo convertirás en una especie de rifle. El componente final consiste en un punto de mira binocular, que te permite disparar la pistola como un rifle con punto de mira telescópico (o algo parecido). La Megadrive tiene en cuenta el modo de juego.



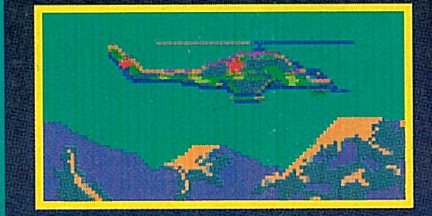


COMENTARIO



Empieza la gran batalla de las pistolas de luz. La Super Scope fue bastante criticada, y parece (en contra de lo que se decía) que Sega no ha aprendido la lección. Han lanzado un aparato con un aspecto y manejo muy parecido, con algunos accesorios redundantes. Lo que es más importante, lo han sacado acompañado de una serie de juegos de una sosez similar, sin un objetivo auténtico y con un interés de poca duración. En lo que al material se refiere, la Menacer es sólo útil como pistola, o al límite con la pieza para el hombro. El accesorio de los prismáticos no hace más que estorbar. Para ser justos, el sistema de infrarrojos funciona bien, y la precisión es impresionante y muy fiable. Es un poco menos cansado de utilizar que la Super Scope, lo que es un punto a su favor. En lo que a los juegos se refiere habría mucho de que quejarse. Space Station Defender y Front Line son más sencillos de lo que uno puede imaginar y sólo son divertidos durante un par de partidas. De los demás, Rockman's Zone parecía ser el que más llamaba la atención, pero Pest Control y Whack Ball resultaron ser más divertidos. A algunos les gusta el juego de Toe Jam porque parece el mejor. Pero todos son muy limitados y demasiado fáciles. Dependiendo de tu punto de vista quizás podrías verlos como seis juegos gratis con una Menacer. Por su precio, yo lo veo como un paquete de hardware inclinado hacia el extremo del software. Lo que necesita es un buen juego por si solo, no una compilación de baja calidad.

▲ *Puedes meterte tu maldita Uzi de 9 mm por donde te quepa, Arnie. No tienes nada que hacer frente a este temible material de guerra.*



CALIBRACION

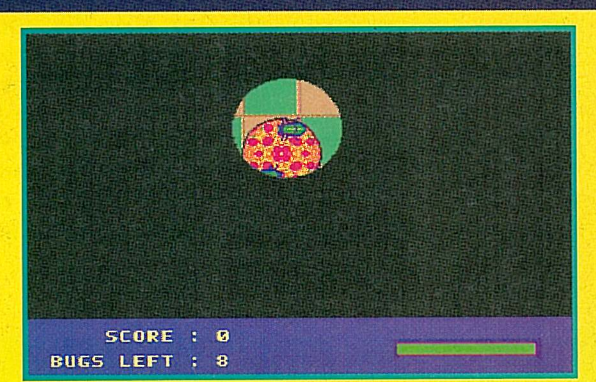
Antes de jugar, la Megadrive realiza una rápido prueba para ver si la Menacer funciona correctamente. La pantalla tiene que estar clara y debes mantener un mínimo de 90 cm de distancia con la pantalla. La precisión puede mejorarse ajustando la sensibilidad de la Menacer mediante un punto de mira que aparece en la pantalla. Tienes que acertarle a la diana para poder continuar.

LOS JUEGOS

Muy bien, ya has admirado bastante el hardware, ahora ha llegado la parte importante: los juegos. Aquí tienes una breve descripción de la acción contenida en cada uno de los seis que componen la compilación que incluye la Menacer.

PEST CONTROL

Este juego se desarrolla en una sola pantalla y ¡en la oscuridad! Utilizando los botones de función obtienes una imagen de la mesa de una cocina, con un mantel y una jugosa pizza en el medio. Juegas con las luces apagadas y solamente con un pequeño círculo de luz alrededor de tu punto de mira. Cada nivel es un ataque violento de horrible bichos que se arrastran y que pretenden comerse tu pizza. Salen de todas partes de la pantalla, roendo todo lo que pueden hasta que saltan en pedazos con tus disparos. El ataque se produce en oleadas, formadas por bichos que cada vez son más grandes y tienen más hambre, hasta que toda la pizza desaparece (y claro, el juego termina).



▲ *Pero, ¿quién se está paseando con esa cara por mi pizza? ¡Atención, bichajos, esta es vuestra última oportunidad, salid de esa pizza con las manos en alto!*

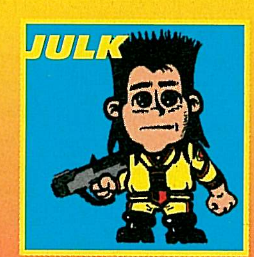
¡A JUGAR!

FRONT LINE

La acción se traslada a un campo de batalla en el desierto en el único juego de tema militar que viene con la Menacer. Tu pistola es la única arma de que dispones contra una fuerza invasora fuertemente blindada, que parecen un poco desorganizados (todos se mueven en distintas direcciones). Cuando se muevan por la pantalla, utiliza tu punto de mira para localizarlos y destruirlos. Algunos tanques están más cerca que otros, pero proporcionan menos puntos. De vez en cuando, algunos giran y disparan, reduciendo un poco tu barra de energía. El botón A controla una limitada provisión de misiles antitanque/antiaéreos que destruyen a tus enemigos con un solo disparo. El juego continúa en olas hasta que quedas hecho añicos (mezclados con arena).



COMENTARIO



A lo largo de toda la historia de los juegos, las pistolas de luz han ido y venido, y no creo que la Menacer vaya a tener un impacto mayor que sus precedesoras. El problema es triple: las pistolas de luz son siempre demasiado caras, tienen un gran valor como novedad que desaparece rápidamente y nunca hay juegos lo bastante decentes para ellas. De acuerdo, la Menacer podría parecer mejor y sus accesorios encajarse de distintas formas, pero no obstante resulta aburrido enseguida. El cartucho de seis juegos demasiado sencillos no es como para suscitar interés durante mucho tiempo. Y luego, ¿qué? Aparte de la compilación no ha salido todavía nada al mercado que podamos comprar. Te recomendaría que esperaras a ver lo que ocurre con el software antes de salir corriendo y malgastar lo que cuesta la Menacer.

JULK

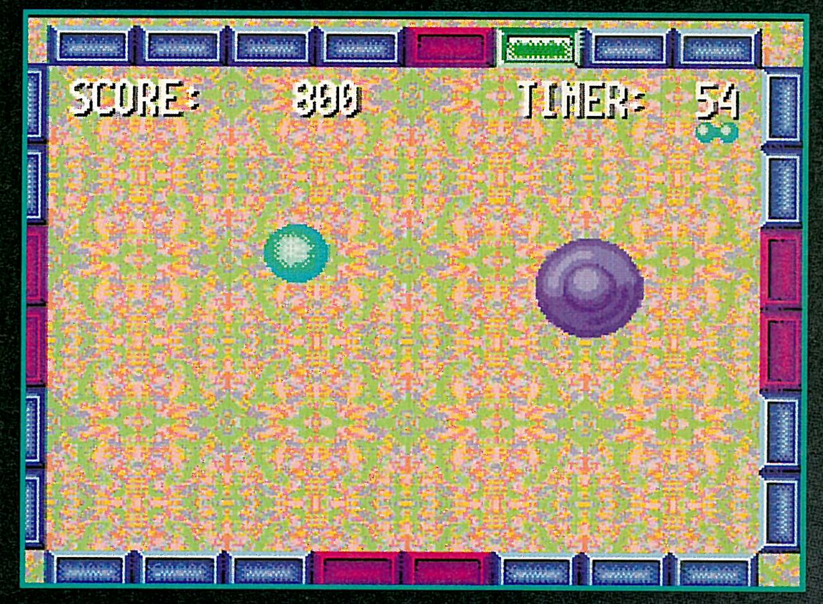
INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

ESTRATEGIA
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

WHACK BALL



▲ *¡Cambia esos colores, tío!*

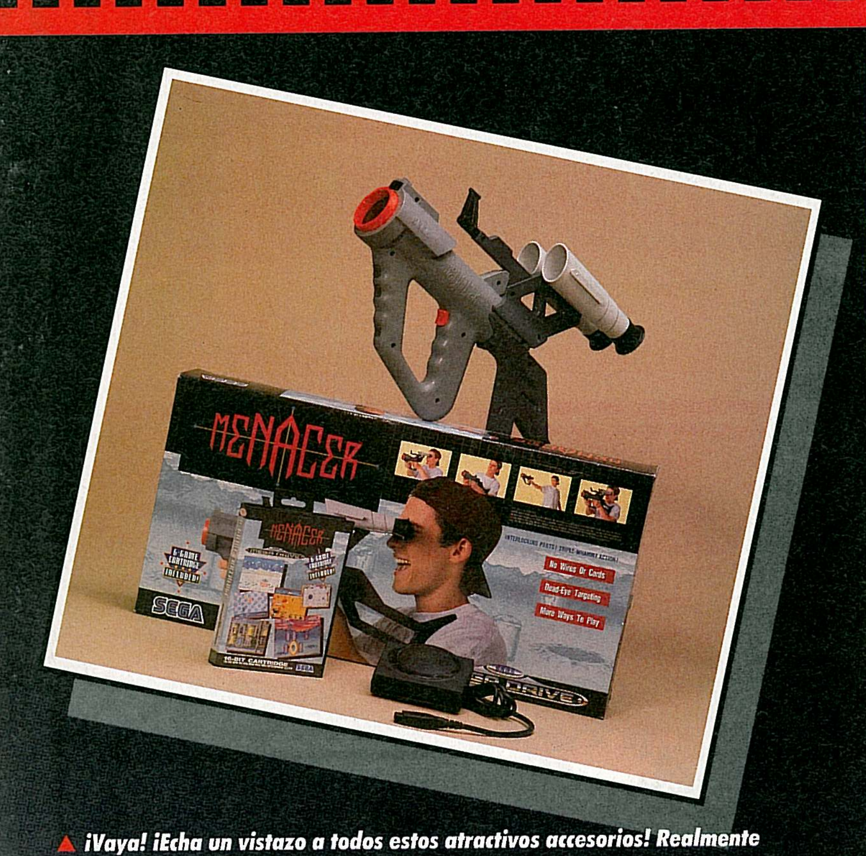
Sin respiración por los otros perseguidores, llegas ahora a Whack Ball, que puede describirse mejor como un clónico de Breakout utilizando la Menacer. Contra un fondo psicodélico, un muro rodea la pantalla, teniendo en su interior una pequeña bola que rebota. La Menacer aparece como otra bola oscura más grande, y la pequeña rebota alejándose de ella. El objetivo es cambiar el color del muro de azul a magenta golpeando cada ladrillo una sola vez con la bola. El límite de tiempo para cada nivel es estricto, y en niveles posteriores aparecen huecos que significan la muerte instantánea. Como ayudas y obstáculos dispones de casillas de bonus que parpadean. Si las golpeas terminan el nivel inmediatamente o ¡cancelan todo tu trabajo!

ROCKMAN'S ZONE

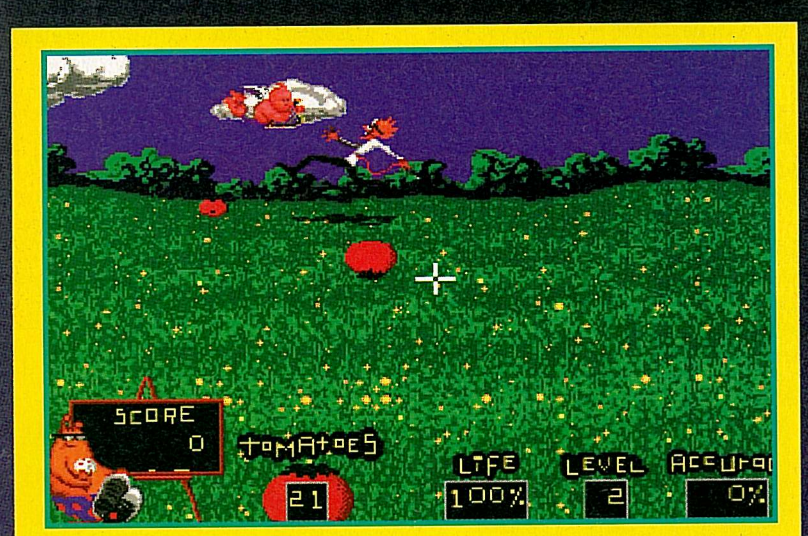
La Menacer resulta convencional con este último juego, que recuerda a viejos arcades como Chicago 1931 y Hogan's Alley, como un juego de disparar gangsters que es. Cada nivel se desarrolla a lo largo de una serie de sórdidos bloques de apartamentos, con muchas ventanas apagadas y en sombra. De pronto una luz aparece y alguien se asoma a la ventana. Tienes medio segundo para decidir si es un matón armado o una inocente prostituta. Las letras S-H-O-O-T aparecen a modo de guía sutil. Tienes cinco vidas, que pierdes si eres demasiado lento o si disparas a los objetivos equivocados. Los marcadores aparecen al final de cada nivel.



▲ *¡Venimos en son de paz, dispara a matar!*



▲ ¡Vaya! ¡Echa un vistazo a todos estos atractivos accesorios! Realmente amenazador.



▲ ¡Corre, Tom! ¡Te están disparando!

PREPARADOS, LISTOS, ¡A LANZAR TOMATES!

Este es un juego de acción con desplazamiento, pero con la participación de algunos personajes ya conocidos. Básicamente esto es Toe Jam and Earl II, donde la pareja tiene una carga de tomates podridas para lanzar. Todos los viejos enemigos, como el Doctor Loco, los Cupidos, los pollos que disparan con el Mortero y el horrible BogeyMan, están aquí y los fondos (ahora pseudo-3D) son muy similares al original. Ofrece un desafío adicional con la limitación de munición y el medidor de precisión que controla tu porcentaje de habilidad. Además, ¡los malos también disparan! Pierde toda tu energía y todo habrá terminado.



▲ Dispara rápido no dejes nada en pie

SPACE STATION DEFENDER

Nos vamos más allá de las estrellas con este otro juego de la compilación de la Menacer. Defiendes una base lunar, con hordas alienígenas materializándose frente a tus ojos en vainas espaciales marca Acme. Debes esperar hasta que las puertas se abran para disparar a los soldados reptiles. Tienes una provisión de energía muy limitada, que se rellena con cada acierto. Esto debe reemplazarse moviendo los puntos de mira a la barra de energía de la base de la pantalla. A medida que avanzas de nivel aparecen más vainas de estas al mismo tiempo. Dispárales para obtener un escudo que te proteja de un disparo alienígena.

¡Y AUN HAY MAS!

No tenemos detalles acerca de lanzamientos posteriores para Menacer, aunque parece ser que Acclaim tiene previsto sacar al mercado Terminator 2, que por lo visto es mucho mejor como juego si cuentas con Menacer.

PRESENTACION — 85

▲ La caja en la que viene la pistola es muy grande, con todos los accesorios y las instrucciones. En el juego dispones de una amplia selección de opciones.
▼ No existen otras opciones.

GRAFICOS — 55

▲ Seis juegos distintos significan seis estilos distintos. Entre los mejores se incluye el de los tomates.
▼ La parte negativa es bastante abundante, con figuras y fondos pobres.

SONIDO — 58

▲ La sección de Toe Jam utiliza la banda sonora original. Muchos efectos especiales adicionales.
▼ En general el sonido es mediocre, y ciertamente no sobresale.

JUGABILIDAD — 65

▲ El nuevo control proporciona una sensación totalmente nueva, e inicialmente hay una fuerte adicción.
▼ La simplicidad de cada sección niega cualquier desafío.

DURACION — 54

Seis juegos que dominar suena a mucho tiempo de juego, pero en realidad aburren pronto y la simpleza de los demás significa que la Menacer pierde interés enseguida.

GLOBAL — 60

Podría ser un accesorio que no está nada mal, pero hasta que no haya una decente variedad de juegos para poder utilizarla con ellos, la Menacer es solamente un gasto inútil.



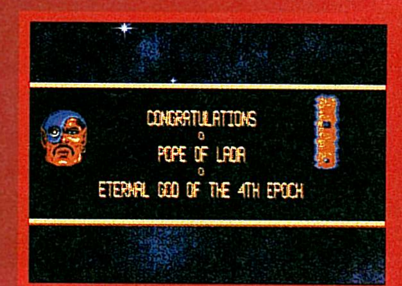
MEGA-LO-

Mega-Lo-Manía es probablemente uno de los mejores juegos de estrategia desde el ajedrez, lleno de profundidad y dando oportunidades constantemente para desarrollar tus propias tácticas. Se ha conseguido aislar la mecánica del juego, y se ofrece una guía para lograr buenas conquistas, triunfando en todas las épocas, así como las palabras clave para la primera mitad del juego.

SALTO CUANTICO

El factor más importante cuando se juega a Mega-Lo-Manía, es hacerlo económicamente. Tienes intentos ilimitados para conquistar cualquier isla, así que en ese sentido no puedes 'morir'. De cualquier modo, si malgastas un montón de hombres en una época en la que podías haberlo evitado, estás acumulando problemas para épocas posteriores. Recuerda que cada hombre que no empleas en una época se traslada a otras futuras. Generalmente, cuanto menor es la isla, más cantidad de hombres se necesitan, ya que los ejércitos de tu oponente te encuentran antes.









PRIMERAS TACTICAS

Debes de tratar a las tres primeras épocas de modo distinto a las demás. En estas nueve islas tienes una ventaja sobre el computador en términos de reproducción. En adelante, debes intentar aplastar a tu oponente antes de que tengan tiempo de desarrollar un arma. La primera época debe ser ganada con 15 ó 20 hombres en cada isla, con 20 ó 25 en las dos épocas siguientes. Primero elige un buen sector y desarrolla un arma ofensiva. Con ese arma forma un ejército de toda tu población y ataca. En las dos primeras épocas la victoria está virtualmente asegurada.

ELEMENTAL, WATSON

Los elementos son la llave de las victorias fáciles. Los elementos son de dos tipos, libres o mineros. Los elementos libres pueden encontrarse en las épocas primarias y se recogen en proporción a tu nivel tecnológico, no al número de gente. Los elementos mineros se recogen en función de la cantidad de gente que trabaje en ello. Así que, claramente es preferible hacer objetos que usen elementos libres que aquellos que usen recursos mineros. Ten en mente que los objetos mas poderosos siempre usan elementos mineros. La distribución de elementos siempre es la misma en todas las partidas, así que proporcionamos un mapa de las tres primeras épocas, con símbolos que indican cuán buena es como área de salida.











TAMBIEN ELEMENTOS

Puedes ver en que consiste un diseño mirando el pergamino azul en la esquina izquierda de la pantalla. Incrementa la cantidad de gente explotando un elemento que se usa en grandes cantidades. En ocasiones un objeto poco poderoso, como un arco o una ballesta, usa una gran cantidad de algún elemento, como cinco o seis unidades. Esto es malo, porque el elemento se agotará rápidamente. Puedes guardar una fórmula si está demasiado desequilibrada en elementos, y luego ordenar un segundo diseño, pero lleva demasiado tiempo y esfuerzo, así que no lo hagas a no ser que tengas un amplio abanico de otros elementos que puedan reemplazarlo. Tampoco malgastes tu esfuerzo en conseguir elementos que no aparecen en ninguna fórmula, hay algunos sospechosos ejemplos de falsos minerales. Finalmente, puedes ver rápidamente que elementos están agotados cuando desaparece la flecha que los une con la pala. Si el elemento es crucial, o realizar un nuevo diseño, o mudarte.

MANIA

GUIA DE JUEGO



CRECED Y MULTIPLICAOS

Tener alguna gente sin hacer nada en absoluto es muy beneficioso. La comunidad no utilizada está situada en el centro del diagrama de flujo. Al comienzo de cada ronda, deja unas diez personas sin nada que hacer. Son suficientes para tener un buen ciclo reproductivo funcionando. Cuando el nivel pasa de quince, pon los que sobren en el diseño o la minería. Si abandonas un sector (ver abandonar), deja un núcleo de gente para que crezca.



DISEÑO

Todo el mundo conoce las ventajas de un buen diseño, pero esto no es Jauja. El diseño hace dos cosas buenas. Te proporciona objetos que puedes usar e incrementa tu nivel tecnológico. La primera prioridad es siempre un arma ofensiva. Si alguien te ataca de pronto, tienes algún medio de defensa. En la primera época no es una buena idea saltarse el diseño de un arma por otra cosa mejor, pero después de ésto puedes ir derecho a una pica o un arco, suministrar a la isla es suficientemente grande para darte un respiro. En la tercera y cuarta época deberías diseñar escudos. Son muy útiles porque raramente usan elementos vitales, son importantes para retrasar a tu oponente. Obviamente, cuanta más gente haya diseñando, más rápidamente funcionará, pero cuando el reloj llegue uno o dos turnos a la izquierda, no lo ahoges con más gente, no te servirá de mucho. Nunca detengas un proceso de diseño si puedes evitarlo.

RAMIFICANDO

Durante las tres primeras épocas, deberías ser capaz de ganar desde un único sector. La debilidad de tus oponentes estriba en el modo en el que se expanden a través de varios sectores, permitiéndote pasar rápidamente en una serie de fugaces victorias. Sin embargo, a partir de la cuarta época, estarás obligado a ramificarte. Utiliza el mapa para conocer los sectores buenos para segundas bases, al tiempo que llegas a un nivel de tecnología superior. Tu base inicial pronto empieza a carecer de elementos. Coge a la gente y desplázala. Recuerda que no puedes establecerte en un sector vacío si tienes una alianza, por lo que deberás romperla. Es mejor elegir un sector vacío, por uno lleno, puesto que serás atacado. Una vez que tengas más de una base y varias industrias, utiliza la opción Infinite Production. En vez de construir una cantidad determinada de armas o aviones, la producción continúa hasta que uno de los elementos se acaba. Cerciórate de que tienes los suficientes recursos, si no, la producción se parará. Una vez que hayas cogido el truco, puedes mantener la producción en varios sectores simultáneamente. La regla es producir primero, atacar después.



▲ *Usando estos trucos quizá puedas llegar lejos en el juego. Aquí vemos como se ha conseguido una tecnología avanzada, incluyendo biplanos, ¡en pleno siglo XV!*



MEGA-LO-MANIA

GUIA DE JUEGO



ABANDONAR

Esta técnica se utiliza para dilapidar los recursos del enemigo, que ataca un sector que no te sirve de nada. Si un sector está sin elementos, utiliza a la gente para construir escudos, pon defensas en el tejado y luego evacúa el resto. Cuando el enemigo ataca, no dejes de reponer los escudos y las defensas siempre que puedas. Esto sujeta su ejército en lugar de producir o trabajar las minas.





ALIANZAS LIBERALES

Por descontado, puedes intentar firmar alianzas, pero escoge bien tus amigos. Ve siempre primero al mas cercano a ti, ya que cualquier persona hostil tiene que pasar antes por él. Incluso si ellos lo rechazan al principio, continúa intentándolo a intervalos de diez segundos, la perseverancia habitualmente tiene su recompensa. Rompe tan sólo una alianza si tu compañero se vuelve demasiado poderoso. El poder no se muestra por el número de sectores que se controlan, sino por el nivel tecnológico de su sector principal. Tener defensas en el tejado es normalmente un signo claro de que tiene malas intenciones. En tal caso, rompe la alianza y trata de reclutar a sus adversarios.

LA GRAN BATALLA

Cuando luches, debes ser eficaz. No dividas tus ejércitos a no ser que sean muy poderosos también por separado. Un error de concepto muy habitual, es que unas pocas máquinas avanzadas pueden arrollar a una gran cantidad de hombres, pero los números juegan un papel muy importante en la partida, así que debes intentar tener un refuerzo de un centenar o así de infantería además de las máquinas. Reacciona siempre a una invasión de tu territorio con una fuerza grande, no confíes en las defensas por dos razones. En primer lugar, hasta el momento en que tus hombres se sitúan en el tejado, probablemente hayas recibido un montón de daños. En segundo lugar, siempre debes intentar jugar con la opción de mayor velocidad, lo que es un poco arriesgado cuando hay otros en tu sector (manten en uso la función de 'auto slow').



TACTICAS FINALES

La palabra clave es economía. No utilices más tiempo del que necesites. Si puedes ganar con pistolas, no te molestes con los aviones. Según aumenta el nivel, gran parte de tu tiempo se gasta en construir minas y laboratorios. No construyas un laboratorio en un sector que hayas estado utilizando ampliamente para manufacturar, no tendrá los elementos suficientes para llevar a cabo sus propios diseños. Y finalmente, ¡cógeles antes de que ellos te cojan a ti! Una vez que el ejército escarlata comienza a llamar a tu puerta, ya se acabó.

CODIGOS:EPOCA 2:LUDDAXCRHTT
EPOCA 3:MLNDATXJQTF
EPOCA 4:DZXBGEUXWNH
EPOCA 5:ZSFCAJOSXND

Action Replay Pro

¿Envidia de los odiosos PC porque no podéis crear programas para terminar vuestros juegos favoritos? Nada, a partir de hoy, borrón y cuenta nueva.
Efectivamente, para todos aquellos que siempre habeis querido terminar los juegos y no sois muy hábiles, Proein comercializa un cartucho especial que, situado entre vuestra consola y el cartucho de juego, intercepta las llamadas que éste último realiza y os permite jugar con muchas opciones diferentes. Que queréis tener vidas infinitas, introducir el código correspondiente, que además queréis esa arma que se carga a ocho tíos a la vez, pues toma código. Así hasta cuatro códigos diferentes que os permitirán acceder a una serie de ventajas.

El funcionamiento del aparatito en cuestión es muy sencillo, como comentábamos antes, el Action Replay Pro se inserta en la consola como si fuera otro cartucho más, y el juego se inserta en una ranura que tiene el Action Replay Pro. Nada más encender la consola, te encuentras ante una pantalla de colores toda llena de ceros. En esta pantalla es en la que tendrás que introducir los códigos que recojas de cualquier publicación, revista o amigo que te los comunique.

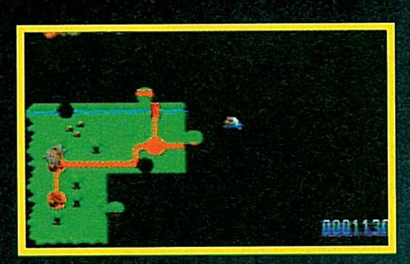
Aunque no solo te limitas a introducir códigos; con un poco de maña y paciencia puedes intentar descubrirlos por tu cuenta mediante un modo llamado de entrenamiento del que el Action Replay Pro dispone. Este modo se selecciona mediante un micro interruptor situado en uno de sus lados. La tarea puede ser larga y aburrida, pero si lo consigues, tendrás la satisfacción de haber sido tú el que se ha hecho con los códigos. Puede que al principio sea pesado, pero una vez que le cojas el truco no tardarás mucho tiempo en tener los códigos.

Hay que tener mucho cuidado con los códigos que se introduzcan, más que nada porque puede que lleguéis a un punto en el que la consola se quede bloqueada, tranquilidad, no os asustéis; supongamos que introducir un código para tener por ejemplo balas infinitas en Rolling Thunder 2, cuando paséis la primera fase y llegues a la pantalla de bonificaciones, existe una bonificación por las balas que tengáis, y como éstas son infinitas, el juego se queda bloqueado dando puntos por toda la cantidad de balas que tenéis, o sea, bloqueado infinitamente. Aunque si accionáis el interruptor del Action Replay Pro, adiós problema, y con volverlo a accionar una vez pasada la pantalla de bonificaciones, ¡asunto resuelto!

Te advertimos que si consigues dar con los códigos o introduces los que consigas por otros lados, puede que te lleves una gran desilusión, no disfrutarás el juego tanto como lo ibas a hacer sin ellos.

El Action Replay Pro está disponible para Mega Drive (11.495 Pta.), Master System (7.995 Pta.) y Game Gear (7.995 Pta.). Su distribuidor es Proein, S.A. y lo podrás encontrar en cualquier establecimiento dedicado a la venta de consolas y cartuchos.



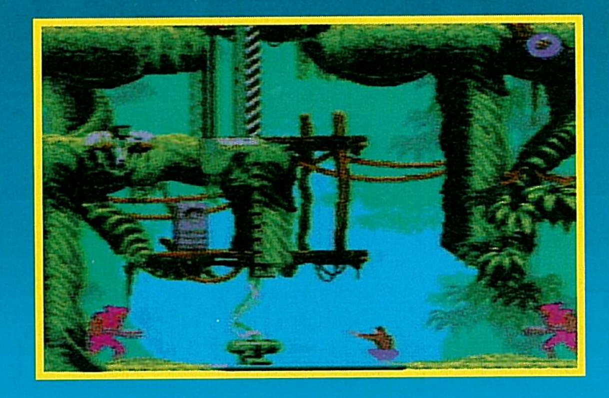


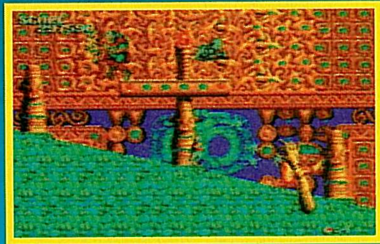


▲ Pantalla de traducción de códigos

Trainer options menu

> 1) Lives or countable number
2) Timer or similar
3) Energy bar or similar
4) Change of status
5) Slow but sure
6) Exit to main menu





▲ ¡Así es com se llega a cualquier parte!

MEGA GOLFO

¡Muy flojo!

Estoy descubriendo que vuestras cartas no suponen ningún desafío para mí. Todavía no he encontrado ninguna que me haya hecho pensar ni un momento. Encima, algunos todavía no se han enterado de que yo no voy a solucionar sus problemas con los juegos. Estoy aquí para contestar lo incontestable. Mandad vuestros chistes, dibujos, quejas, críticas y, sobre todo, sugerencias, a:

MEGA Golfo
Avda. Betanzos, 60 - semisótano A
28034 Madrid

Pero sobre todo procurad que sean divertidas, para que el resto de pringaos que leen estas páginas se rían (de vosotros). Si no paso de publicarlas, ¿vale?

SE SIGUEN EQUIVOCANDO

Hola, **"GOLFO"**
Te escribo para preguntarte si sabes algún truco para el ECCO THE DOLPHIN (algo así como energía y aire infinitos). El otro día me dijo un kolega que era apretando A, B, C y START. ¿Pero dónde hay que hacerlo? ¿Cuándo? Tengo otra curiosidad, el MEGA CD se compra por separado de la Mega Drive, ¿no? Si es así, ¿cuál es su precio? Por último, ¡saludos! Y suerte con esta fantástica revista (a ver si me pagáis comisión, EJEM). ¡Hasta luego!

Gabriel Moreno Sánchez
Hospitalet del infante

GOLFO: Contestaré ordenadamente a tus preguntas. Sí, conozco varios trucos para Ecco The Dolphin, sé dónde y cuándo. Sí, el MEGA CD se compra por separado, pero si concursas posiblemente no tengas que saber el precio. No creo que por el momento puedas encontrarlo en ninguna parte de España, excepto en nuestro concurso. Respecto a la comisión, no pretenderás que paguemos a alguien que ni siquiera sabe terminar Ecco The Dolphin.

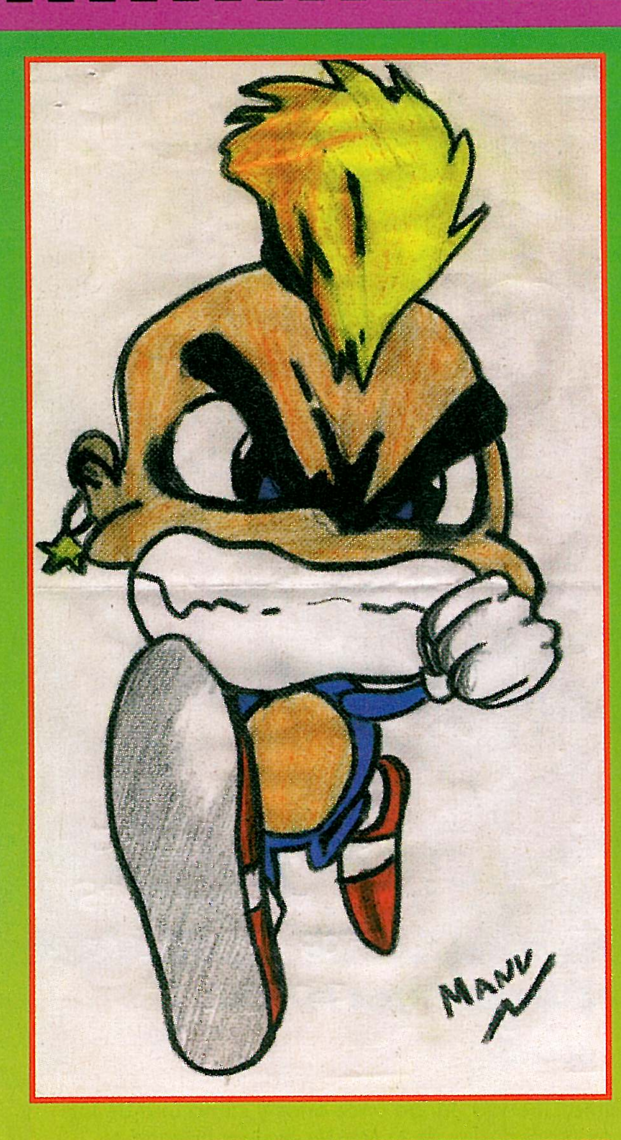
BUENOS SENTIMIENTOS

Hola, pequeño gran **GOLFO**

Ante todo os felicito por vuestra revista, que es una de las mejores que hay (¡qué pelota soy!). Lo malo es lo siguiente; creo que os pasáis demasiado con los comentarios sobre algunos juegos, ya que los calificáis como chapuceros y horripilantes. Bueno, dejémonos de cirinpucios [sic] y vayamos al grano. Yo soy un chico afortunado ya que tengo la Mega Drive, el convertidor para la Master y alguna más (juegos en total tengo 11). Tengo una duda sobre Alien 3 para la Master; en la última pantalla, cuando me enfrento con el Alien, gasto toda la munición y nada. ¿Qué puedo hacer? Please, contesta a mis plegarias consoleras. Un saludo de tu mega amigo.

Rafael González
Móstoles

GOLFO: Si sufres tanto por las críticas que se hacen sobre los juegos es que tienes uno de ellos y te sienta mal. Tranquilo, con el tiempo sabrás encajarlo. Me dices que tienes una consola portátil de no sé qué marca. Supongo que la compraste porque no habías visto antes una Game Gear. Supongo que también sabrás encajarlo. Respecto a Alien 3, jamás conseguirás nada si tratas de obtener soluciones a base de plegarias. A lo mejor algún lector se apiada de ti y me manda la respuesta a tu pregunta para que te la pase. Escríbeme de nuevo hablándome sobre los "cirinpucios", me interesan.



MADERA DE ARTISTA

¿Cómo va eso, **GOLFO?**

En primer lugar felicitaciones por la revista; en segundo, unas cuantas preguntillas que espero que me respondas y en tercer lugar un dibujo y muchas gracias.

1.- ¿En el Jungle Strike se puede pilotar un avión y una barca?

2.- ¿Por qué ponen tus compañeros las pantallas de algunos juegos en blanco y negro?

3.- ¿La Mega Drive tiene el chip MD-7?

Manuel Herrero
San Fernando de Henares

GOLFO: Lo más potable de tu carta es el dibujo, aquí lo tienes reproducido. Respecto a estas preguntas puntuales tan molestas y que no corresponden a mi sección, sólo tengo que decir: 1.- Lee la revista 2.- Para que las colorees 3.- Me pregunto qué importancia tiene eso sabiendo que puedes jugar con ella.

UNO QUE HABLA MI IDIOMA

Saludos, Megapunky

Soy el Megamamón, estoy cabreado por tu estúpido desafío y tira esta carta si no quieres morirte de asco. Mira, tío, cambia de nombre. Megababoso, Megabacilo o Megaborde te irían mucho mejor. Esta crítica te la comes, acéptala; no es una crítica. Es una vacilada pública (depende de ti). Tu manera de trabajar es muy cómoda, bocazas, ya que dices la última palabra; pero mes tras mes te contestaré con cartas que rozan la insolencia o te escribiré mi "opinión" sobre ti si no me respondes (es creo, Megacobarde). La revista buenilla, secciones buenas, otras basura y la tuya que merece la pena, acabará aburriendo si no aceptas desafíos como el mío. Te escribo porque me has caído mal, el día que me mosquees ya puedes tirar la carta o prepararte. Se despide atentamente Chuña, más conocido como Megamamón, aunque tú también podrías serlo. Yo mega y un mamón, buena combinación. Ahora sí. Hasta el mes próximo. PD: Personalmente creo que no estás a mi altura.

Megamamón (Chuña)

GOLFO: Sobre mi verdadero nombre debo decirte que fue censurado por el jefe de redacción, no podían sacarlo aquí. Respecto al tuyo, veo que no has superado todos tus complejos infantiles; supongo que será cuestión de tiempo. En cualquier caso, dado que tu nombre no se las ha tenido que ver con la censura, no existe lugar para la comparación.

De todas formas me pareces un animalito simpático, utilizas un lenguaje algo grosero pero suficiente. ¡Ah! Respecto a tu carta, no te molestes en escribir en los laterales "sólo para los ojos del Mega Golfo". Siempre me gusta enseñar las cartas a mis amigos para que se rían un poco, es como valoro si la voy a publicar o no.

Hasta el próximo mes, si lo que dices es cierto, mega kapullo.

SINCERAMENTE

Querido **GOLFO:**

Hola, me llamo Oscar, mira voy a ser yo mismo, tío, de verdad, quiero que me contestes sinceramente, ¿compraría la revista teniendo una Game Gear donde vienen solamente dos o tres juegos? ¡Venga, colega! ¿Llevo razón o no? ¿Tú qué crees? ¡Ah! Por cierto, tengo un juego repetido llamado Columns y me gustaría que me ayudaras a cambiarlo por otro. Y a ver si haces algo para convencer a tus jefes para que pongan más juegos y que hablen más de la Game Gear que es chiquitita pero matona, en otras palabras, tío: ¡que es guay! Pero a pesar de todo creo que es la revista más guapa que ha salido, sé lo que piensas, no es un cumplido. Piensa lo que he dicho. Gracias por escucharme.

Oscar Escobar Zamorano
Algeciras

GOLFO: Por fin una carta medianamente sincera. Si crees que hay poco sobre Game Gear piensa que hay por ahí más Mega Drives que Game Gears. ¿Qué me dices a eso? De todas formas, ¿comprarías la revista sólo con dos o tres juegos? Ya veo que sí, porque me has escrito y querrás ver tu respuesta, o sea que comprarás este número también; te has contestado tú solo. Me alegro que te guste esta revista, en eso estamos completamente de acuerdo. Sin que sirva de precedente, me voy a tirar el rollo: transmitiré tu queja a los paganos, a ver qué se cuentan, aunque mucho me temo que van a tirar de estadísticas de ventas y esas cosas. Lamentablemente, en lo que a este número se refiere, sigue habiendo tres juegos de Game Gear.

A propósito, ¿sabes en qué se parece una estadística a un bikini?... Pues en que parece mostrarlo todo, pero oculta lo más interesante (no es mío, es de Churchill... sí, el del puro, y parecía tonto el abuelete).

ESTO NO ES UN CONSULTORIO

Querido **GOLFO:**

Tengo una consola Mega Drive y me gustaría que me dieras el mejor código que haya para el "Super Hang On". También me gustaría que me dieras la forma de poder coger como jugador a un enemigo en Streets of Rage II, por ejemplo a Shiva. Y ahora una pregunta, para jugar con el Street Fighter II que pronto saldrá para Mega Drive ¿hace falta el pad especial para hacer todos los movimientos o vale el pad normal?

Dionisio Gardillo Núñez

GOLFO: Me aburren estas preguntas. A ver si algún lector tiene paciencia para contestártelas.

¡Y DALE!

Colega **GOLFO:**
¿No estás un poco harto de que los poseedores de una Super Nintendo digan que la suya es mucho mejor y que la Mega Drive es una mierda? Hasta otra.

Miguel García
Valdemoro, Madrid

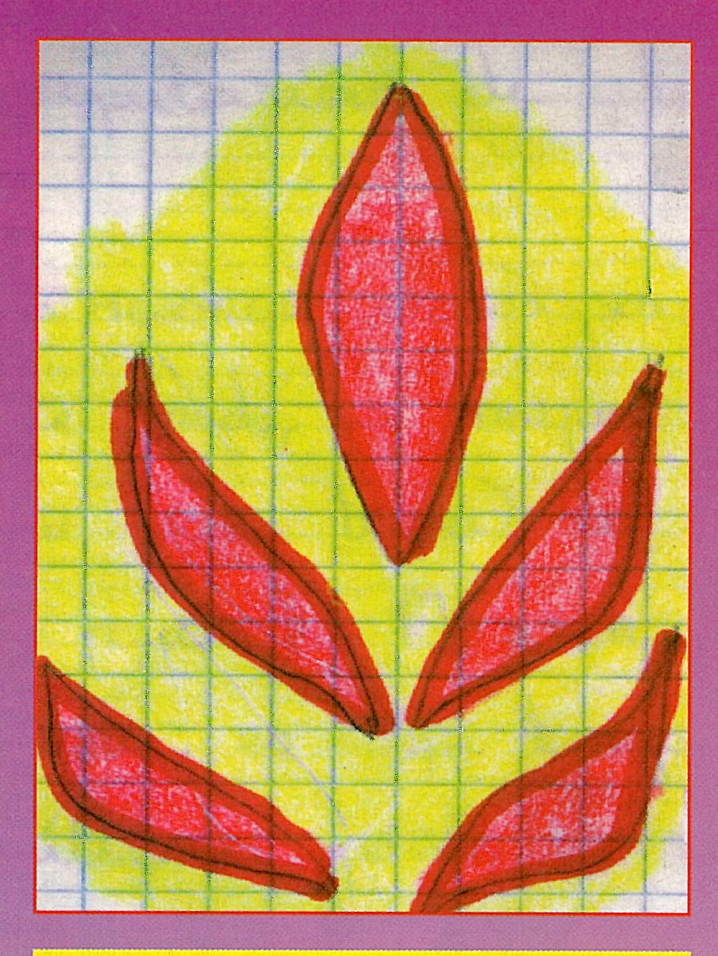
GOLFO: Cuando salga el Mega CD hablamos de nuevo. Mientras tanto, haz un recuento de novedades cada mes. En cualquier caso, a los pobres payasos que han adquirido una Super Noentiendo qué les queda si no decir estupideces sobre la Mega Drive: ¿el suicidio? Sé compasivo.

COMPRANDO EN EL EXTRANJERO

Tengo una Mega Drive japonesa y quiero saber si puedo jugar con cartuchos españoles en ella. ¿Hay algún tipo de adaptador para los cartuchos japoneses? Me gustaría comprarme un Mega CD, pero no se si podré añadir el español, ¿tengo que comprarme el Mega CD japonés? En ese caso ¿podré jugar con los CD españoles? ¿Van a salir los juegos de Neo Geo para Mega Drive?

Jorge Fernández
Vedon-Roquetas

GOLFO: ¡Ja, ja, ja! Sólo a tí se te ocurre comprarte una Mega Drive japonesa, ¿es qué no sabes que Sega existe oficialmente en España desde hace ya un tiempo? Si no puedes jugar con los cartuchos, lo siento mucho, te tendrás que aguantar. Aunque mira por donde, vas a tener suerte, hay una gran cantidad de cartuchos con los que podrás jugar, sobre todo con los últimos títulos aparecidos. Todos funcionarán. En cuanto a lo del Mega CD, ¡lo tienes chungo colega! Te sale más barato comprarte una Mega Drive nueva y el correspondiente Mega CD. Si te compras el Mega CD japonés (cosa que tendrás que hacer puesto que tu Mega Drive es japonesa) todos los textos de pantalla van a salir en japonés, ¡jiu, jiu, jiu! ¡qué divertido! y lo más genial de todo, ¡no vas a poder jugar con CD españoles! ¿Por qué preguntas si los juegos de Neo Geo se van a pasar a Mega Drive? Vamos a ver, ¿no son juegos de Neo Geo? pues en Neo Geo se quedarán, a ver cómo te esperas que ellos vayan a vender algo.



JUGANDO AL ESCONDITE

Golfo, te crees muy listo, pero yo soy más listo que tú. Para que veas lo desagradable que puedo llegar a ser, te voy a hacer una pregunta muy rebuscada, para que nos demuestres lo que sabes.
En la liga japonesa de fútbol, existe un equipo que lleva la marca Sega en su camiseta. ¿Me dirías el nombre del equipo y su alineación titular? No me mientas porque yo la sé. A ver si se publica tu respuesta un año de estos.

Anónimo.

GOLFO: Me parece estupendo que me hagáis preguntas de este tipo, ahora ¿para qué quieres que te diga algo que ya sabes? Por cierto, no me gustan nada los anónimos, así que espabilad y dad vuestro nombre, ¡cobardes!

LA PRIMERA CHICA ¡GUAU!

¡Hola, **GOLFO!**

Me llamo Libertad, tengo once años y como una de las muchas propietarias de la Master System II tengo el derecho a gritar: ¡los mejores juegos son para la Mega Drive! Por eso te pido, o mejor dicho, te suplico que me des la noticia (espero que sea buena) de que sacarán los juegos de "Tiny Toons" y "Cool Spot" en versión para la Master System II. Otro problema que tengo es el juego de "Castle of Illusion" y no paso de la última pantalla del país de los dulces, es decir, en la que sale una enorme tablita de chocolate con cara de enfado tirándote trozos de chocolate y que tiene la piedra amarilla. ¿Podrías decirme cómo se pasa la pantalla? ¡Me voy a volver loca! ¡Help me!
Mira, Golfo, esta es la marca de la llama, es decir, la insignia de un club formado por personajes de "dibus animados", que están en diversas aventuras y que son muy divertidos. Son los personajes que forman mis libros, los que yo escribo, porque ¿sabes? cuando sea mayor quiero ser escritora y maestra de EGB. Quiero que se haga a partir de ella una serie de dibujos animados.

Libertad Gómez Díaz
Algeciras

GOLFO: Por ser la primera chica que me escribe seré especialmente amable contigo. Lo mejor de tu carta es el dibujo de la llama, que he decidido poner en mi sección. Respecto a los libros, me gustará criticar cualquiera de los que escribas; espero ansioso el primer manuscrito. Vuestros problemas con los juegos me enternecen, pero un maestro no comparte sus conocimientos con aprendices, espera a ver si algún colega lector se enrolla bien. Un diez en ortografía y puntuación, escritora. Le das bastantes vueltas a más de un Mega Listo que se atreve a escribirme.

¡QUE NO LLEGAS!

Querido **GOLFO:**

Apuesto a que esta carta es la más
laaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa (...dos páginas...) aaaaaaaarga que has recibido.

GOLFO: Nooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
ooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo.a

¡ENCUESTA CHATIS!

Y ahora una encuesta para la que espero vuestra colaboración, ¡oh consoleros megamachistas!: ¿cuál de las dos camisetas de la foto os gusta más?

Otra aportación interesante podría ser alguna foto original de vosotros mismos vistiendo una camiseta con la pegatina oportunamente colocada.



¡OTRA CHICA!

Seguro que eres tan golfo como tu propio nombre indica, eres un poco plasta, gordo, feo... pero me sigue gustando tu forma de contestar las cartas. Así que espero que me contestes esta. Soy una propietaria de Master System y tengo un problema: me pongo a jugar y cuando llego a una determinada fase, me pongo muy nerviosa y me entran muchos escalofríos. Aunque deje de jugar, hasta después de unas tres horas no me tranquilizo. Tengo la consola desde hace un año, ¿crees que debería dejar de jugar?

Verónica Bardel
Valladolid

GOLFO: Me parece estupendo que digáis que soy un plasta, aguanto que me llamen gordo, soporto vuestros insultos acerca de mi belleza, pero por nada del mundo estoy dispuesto a permitir que encabecéis vuestras cartas con un "querido golfo", ¡qué palabras más desagradables!
Para que lo sepáis todos los que tenéis una Master System, existe por ahí una nueva invención de Sega llamada Mega Drive, no conozco mucho de ella, pero me han dicho que es estupenda, no produce nervios y se puede jugar durante mucho tiempo con ella. Deja de jugar con Master System y pásate a Mega Drive.
Por cierto, ¿no será que estás de exámenes?

BREVE, PERO MALO

Querido **GOLFO:**
Tengo una Master System y me gustaría comprame algún juego. Me gustaría que me dijeses en escala del uno al cinco, los cinco juegos que tú consideres mejores para la Master System. En lo que se refiere a tu revista, es ALUCINANTE, me ha encantado. Voy a comprar todos los números que salgan el primer día. No tengo más que decirte. Hasta siempre, Golfo.

Antonio Cánovas
Cartagena

GOLFO: Yo tampoco tengo más que decirte.

VA DE ARTISTAS

Bueno, como ya habréis visto en el sobre me llamo Fran, pero me gusta que me llamen Paco Meis. En principio os mando este precioso dibujo de Sonic, relacionado con este gran mundo de la ecología, que desgraciadamente está más degradado. Yo tengo como norma comprar siempre todas las primeras ediciones de cualquier revista de consolas y a partir de este hecho juzgo. En vuestro caso sois afortunados, porque el primer número me ha impresionado, sobre todo por lo sinceros que sois con las críticas de los juegos, ese es un factor importante para mí, que no puedo pasar por alto, ya que la mayoría del mundillo de las revistas consoleras, como es normal, por su afán económico, dejan la mayoría de los juegos bastante bien, hecho que personalmente me ha traído ciertas confusiones. En definitiva me ha gustado vuestra forma de hacer las cosas y para que vaya arriba la revista, ya que necesitáis la ayuda de nosotros, os mando ese dibujo, que en principio lo tenía pensado mandar a otra, si no fuera por lo que me habéis gustado, un millón de felicidades y deciros que ya tenéis fijo un comprador para todos los meses si seguís así de majos.

Francisco Meis Durán
Ogrobe, Pontevedra

GOLFO: Muy bien, Francisco (¿es así como te llamas?). Bueno, Francisco, decía que este dibujo me ha gustado especialmente y como es habitual lo pongo aquí para que todos lo vean. Si piensas, oh Francisco, que yo o cualquiera de mis compañeros va a cortarse de decir que la basura es basura, estás muy equivocado; llamaremos a las cosas por su nombre. Así, Francisco, te diré que tu carta es algo babosilla, aunque las ideas subyacentes son correctas. En otras palabras, Francisco, que me sigas enviando cartas (con chispa, please) y te las contesto. No obstante, Francisco, la información de que eres de Ogrobe ha sido muy valiosa: ya conocemos el nombre de uno de nuestros lectores de Pontevedra (Francisco). Por último, querido Francisco, respecto a lo de "un millón de felicidades" pues un millón de hoy no es mi cumpleaños.

TOP 10 POT

MEGADRIVE



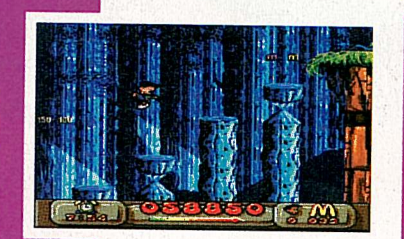

FLASHBACK

La super secuela de Another World es aún mejor de lo que imaginábamos. La Mega Drive se pone de largo con este Mega juego.



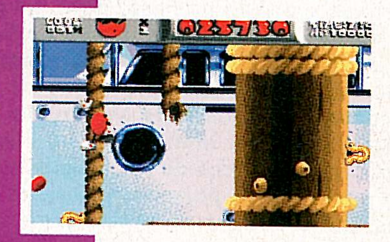

JUNGLE STRIKE

Aventúrate y acaba con todo, alguién tiene que dar al traste con los planes de los malos. Sencillamente soberbio

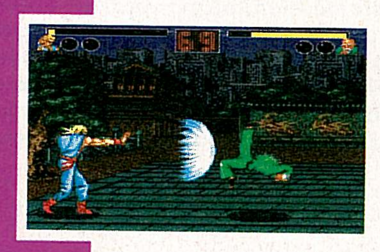
GLOBAL GLADIATORS

Aunque McDonald's no sea precisamente ecológico, hay que reconocer sus esfuerzos por contribuir a la limpieza del planeta.

COOL SPOT

Esto de que Spot esté lleno de bichos raros por todas partes le da un aspecto genial, más bien divertido.

FATAL FURY

Mientras Street Fighter II no haga su entrada, Fatal Fury será nuestro juego de lucha preferido.

6 NINJA TURTLES

7 TINY TOONS

8 ANOTHER WORLD

9 SUPERMAN

10 BATTLETOADS

MASTER SYSTEM

1 BATMAN RETURNS
2 GLOBAL GLADIATORS
3 STREETS OF RAGE
4 MASTER OF DARKNESS
5 TOM & JERRY
6 GREEN DOG
7 STREETS OF RAGE II
8 PRINCE OF PERSIA
9 JAMES BOND
10 SUPERMAN

GAME GEAR

1 CHAKAN
2 TOM & JERRY
3 GLOBAL GLADIATORS
4 STREETS OF RAGE II
5 GREEN DOG
6 JAMES BOND
7 SUPERMAN
8 BATTLETOADS
9 BATMAN RETURNS
10 MICKEY MOUSE II

Mega SEGA Encuesta

Algunos de vosotros nos habéis enviado cartas diciéndonos qué es lo que os gustaría ver en estas páginas; eso está muy bien, porque Mega SEGA pretende ser la revista de todos. Así pues, y aprovechando que la campaña electoral os habrá introducido a la idea de dar vuestra opinión para que las cosas se hagan como quiere la mayoría, hagámonos todos un favor y contestemos a la siguiente encuesta.

SOBRE TI Y TUS PREFERENCIAS:

1. ¿Qué edad tienes?

2. ¿Cuál es tu ocupación habitual?

   Estudiante de EGB
   Estudiante de Instituto
   Estudiante de Universidad
   Trabajas pero no estudias
   Parado
   Jubilado (¿por qué no?)
   Otra (especificar, por favor) ____________

3. ¿Sexo?

   Chico
   Chica

4. ¿Cuáles son las características de la consola con la que juegas? (Especifícalas, por favor)

   Marca ____________
   Modelo ____________
   Accesorios ____________

5. ¿Tienes, o piensas comprar en los próximos 12 meses alguno de estos artículos?

   Joypad
   Joystick
   Menacer
   MEGA CD
   Cartucho para trucos
   Otros (por favor, especifica) ____________

6. ¿Tienes pensado comprarte otra consola en los próximos 12 meses? De ser así, dinos cuál.

   Sí
   No

7. ¿Dónde compras los cartuchos para tu consola?

   Grandes almacenes
   Tienda especializada
   Por correo
   Otro lugar (especifíca) ____________

8. ¿Desde cuándo llevas jugando a los juegos de consolas?

   Menos de seis meses
   Entre seis meses y un año
   De uno a tres años
   Más de tres años

9. ¿Qué tipos de juegos de consolas te interesan más? (marca los que correspondan)

   Juegos de arcade
   Juegos de tablero (ajedrez, damas, etc.)
   Simuladores de vuelo
   Aventuras gráficas
   Juegos de plataformas
   Juegos de pensar/rompecabezas
   Juegos de rol
   Simulaciones deportivas
   Juegos de estrategia bélica
   Otros (especifícalos) ____________

10. ¿Cuántos cartuchos compras de media cada mes?

    0 - 3.000 Pta. (normalmente, 0 - 1 juego cada dos meses)
    3.000 - 6.000 Pta. (normalmente, 1 juego al mes)
    6.000 - 12.000 Pta. (normalmente, 1 - 2 juegos al mes)
    12.000 Pta. o más (normalmente, 3 juegos o más)

11. ¿Cuánto te has gastado en accesorios para tu consola en el último año (no incluyas la compra de la consola)?

Menos de 10.000 Pta.
10.000 - 30.000 Pta.
más de 30.000 Pta.

12. ¿Qué otras consolas tienes?

Sega Mega Drive
Sega Game Gear
Sega Master System
Super Nintendo
Nintendo NES
Nintendo Gameboy
Nec Turbografx
Neo Geo
Otra (especifícalo, por favor) __________

13. ¿Qué otras revistas de consolas compras habitualmente (al menos un número cada dos meses)?

Hobby consolas
OK Super Consolas
Nintendo Acción
Mega Force
Todo Sega
Super Juegos
Otras (especifícalas) __________

14. Si sólo pudieses comprar UNA revista de consolas ¿Cuál sería y por qué?

____

____

15. ¿Con qué frecuencia compras revistas de consolas?

Normalmente estoy suscrito
Todos los números
Con cierta frecuencia
Muy de vez en cuando
Me las dejan, pero no las suelo comprar

SOBRE MEGA SEGA:

16. ¿Dónde compras la revista?

Grandes almacenes
Supermercado
Kiosco
Tienda/librería
Otro (especifíca) __________

17. ¿Cómo compararías este número de MEGA SEGA frente al anterior?

Mucho mejor
Mejor
Igual
No tan bueno
No he leído ningún otro más

18. ¿Qué te animará más a comprar el próximo número de MEGA SEGA? (pon un número junto a la respuesta para indicar tu orden de preferencia; el más importante para ti, el uno)

El regalo de portada
La portada (su imagen y sus titulares)
Los comentarios de los juegos
Los trucos y pistas sobre los juegos
Las noticias sobre juegos en preparación y la sección A OJO
Otra cosa (especifícala) __________

19. ¿Cuánta atención crees que se le deberían dar en la revista a los siguientes temas?
Me gustaría que hubiese Más Menos Igual

Regalos
Noticias
Reportajes/Artículos sobre hardware
Consejos y trucos
Mapas de juegos
Sección ¡A JUGAR!
Sección A OJO
Mega Golfo
Concursos

20. ¿Crees que MEGA SEGA es...?:

Demasiado cara
Está bien de precio
Barata

21. ¿Qué otras personas leen tu ejemplar de MEGA SEGA?

Nadie más
Otra más
2 más
3 más
4-5 más
Más de 5
Difícil de precisar, la presto en el colegio/instituto/trabajo

Muchas gracias por dedicarnos vuestro tiempo. Escribid a continuación vuestro nombre y dirección. Vuestras contestaciones son confidenciales

Nombre __________
Dirección __________
Población __________

Arranca con saña estas páginas o bién efectua una pulcra fotocopia y enviala a:

MEGA SEGA (Encuesta)
Av. Betanzos, 60, Semisótano A
28034 - MADRID

Podéis enviar el cuestionario hasta el 20 de Julio. Muchas gracias por vuestra colaboración.

Las teorías científicas han demostrado, bajo la legendaria influencia de Charles Darwin, que el hombre, no es la encarnación de Dios como se nos ha hecho creer en las clases de religión, sino que las especies han estado evolucionando desde hace millones de años. Mediante estudios arqueológicos, sesudos investigadores descubrieron los antecesores del hombre en Neandertal. Pero como amargamente se dieron cuenta más tarde, lo único que hubieran necesitado hacer en lugar de tanta investigación es ver los Picapiedra.

Ahora los poseedores de una Mega Drive tienen la ocasión de experimentar algo más del festival de la evolución, conectándose a la pista de lanzamiento hacia la Edad de Piedra. Esta versión Megadrive de los populares dibujos animados comparte algunas de las características de la versión NES. Pedro se ve acuciado por sus amigos para llevar a cabo una serie de tareas, y ha de abrirse paso con su cachiporra por tierra y por agua. Sus fornidos brazos le aseguran la posibilidad de trepar, aunque a veces el alienígena Gazoo, aparece y ayuda al cavernícola sin cuello en más de una ocasión.

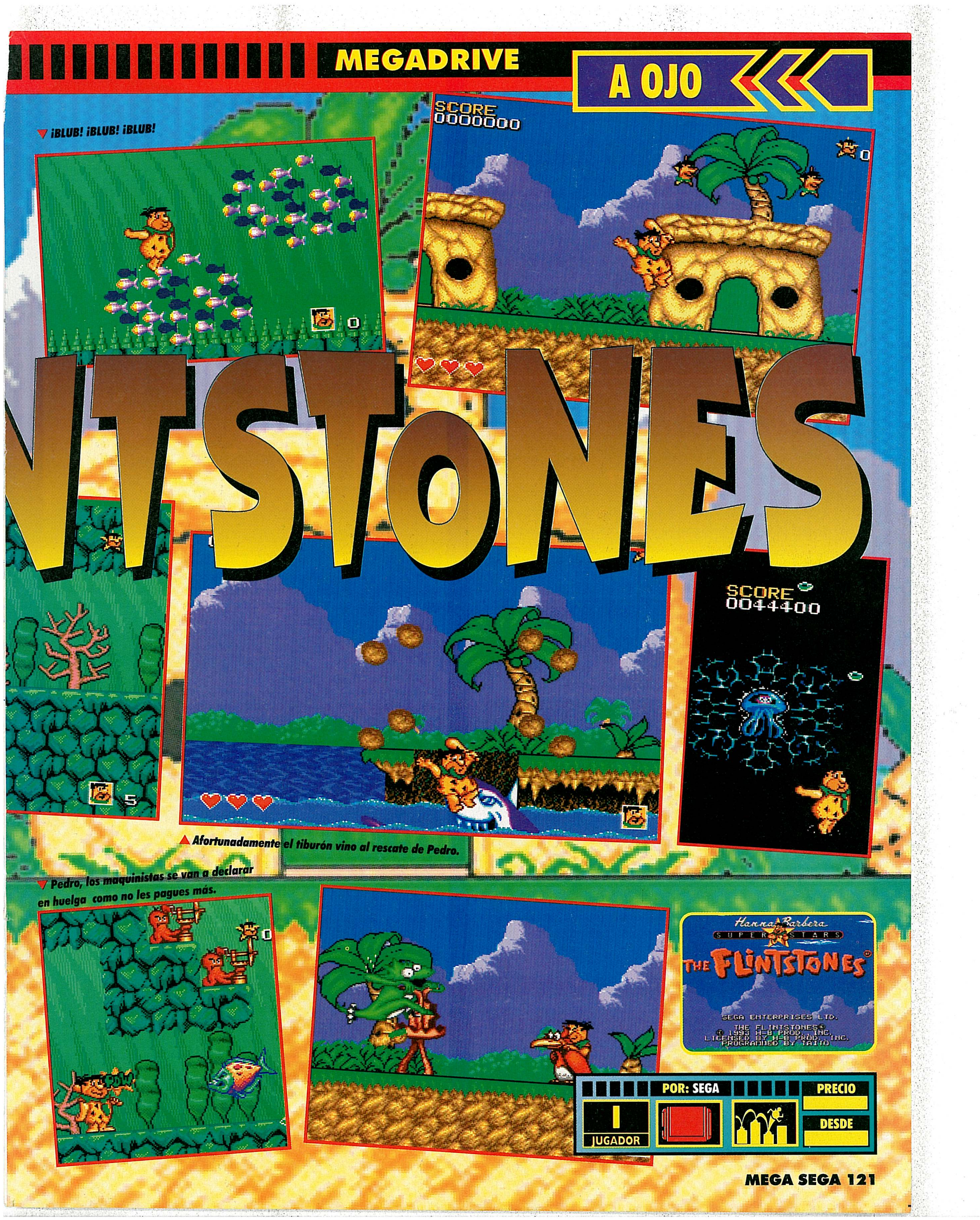
Por lo que hemos podido apreciar por el momento, The Flinstones no es nada del otro mundo, pero es divertido.



▼ Es un dragón púrpura, queridos lectores, por si no os habíais dado cuenta.

▼ Oh, eso es lo que es, ¿verdad? ¡¿Por qué no me lo dijisteis antes?! ¡Vilmaaaaaa!





▼ ¡BLUB! ¡BLUB! ¡BLUB!

▲ Afortunadamente el tiburón vino al rescate de Pedro.

▼ Pedro, los maquinistas se van a declarar en huelga como no les pagues más.



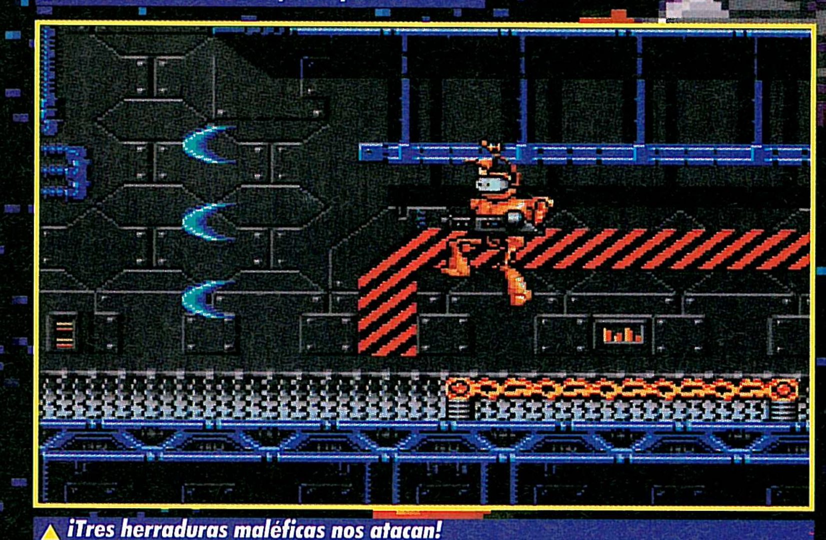
Hasta el momento lo único que se podía esperar de un juego de plataformas de Electronics Arts eran aburridas conversiones de ordenador. En cualquier caso las cosas van a cambiar a mejor porque EA se ha inventado un versátil, personaje robótico llamado BOB; a pesar de que su creador se ha olvidado de imprimirle algo de sentido común. Parece que BOB se nos presenta embrollado en un buen lio. Verás como el pobrecito robot se recupera de un desgraciado accidente. Después de pedir prestado a su jefe el coche con la intención de impresionar a su acompañante femenina (como comprenderás, los robots no tienen ni padres, ni novias) BOB se estrella contra un meteorito. Para empeorar las cosas, este meteoro es una de las tres colonias alienígenas, y sus gobernantes no se sienten demasiado satisfechos con la zona de estacionamiento elegida accidentalmente por BOB. En su huida, BOB se encuentra perdiendo sus entrañas sintéticas contra hordas de alienígenas que van tras su aceite. Las primeras impresiones parecen favorables y como siempre, prometemos ofrecerte más detalles próximamente.



▲ ¿Ves esto? Pues te voy a disparar.



▲ ¿Escondiendo otra vez el Baby Bio?

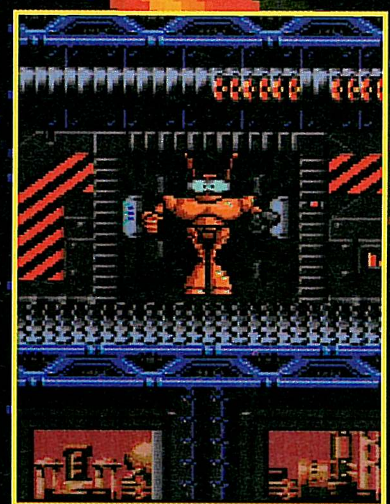


▲ ¡Tres herraduras maléficas nos atacan!



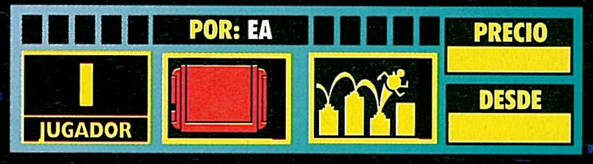
▲ Había una vez un pequeño helicóptero llamado Bob.











▲ Bob atacado de los nervios.

LOS MEJORES

MEGA DRIVE

ALTERED BEAST
1.259.000 puntos y lo dejó para irse a la cama
Andrés Casamayor del Rincón

STREETS OF RAGE
553.700 puntos sin usar continues y con 5 vidas
Manuel Cancio García

STREETS OF RAGE II
1.572.340 puntos, terminado con 2 vidas de reserva y 3 continues.
Eugenio Campelo García

LEMMINGS
Nivel 29 (Sunsoft) clave "FGFRJ", y nivel 22 (Present) clave "HJLTT".
Miguel A. Rodríguez

EX-MUTANTS
589.250 puntos sin continues y con 8 vidas en el nivel Hard
Manuel Cancio García

SONIC II
558.250 puntos, terminado con dos perfect bonus, 52 vidas y las 7 chaos emeralds
Manuel Angel Blanco Aguilar

MASTER SYSTEM

The Lucky Dime Carpet starring Donald Duck
638.450 puntos, terminado con más de 9 vidas y sin continuar
José de la Rosa Artés

ASTÉRIX
589.100 puntos, sin continuar y sobrándole 48 vidas
Arturo González Eguileta

PACMANIA
608.000 puntos sin continuaciones
Jesús Manuel Taboada

SONIC THE HEDGEHOG
855.000 puntos, con 4 continuaciones, 6 esmeraldas y 35 vidas de reserva.
Jorge López Alejo

SONIC II
1.783.400 puntos, sin usar continues y con 57 vidas
José Manuel Fajardo Jiménez

SHADOW OF THE BEAST
Terminado sobrándole 6 vidas
Alejandro Molins Garcia

POPULOUS
Llegó al mundo 5119 (¡el último!), la clave es "DOVASICK", y para el penúltimo mundo "SUZCELOW"
Miguel A. Rodríguez

PRINCE OF PERSIA
Terminado en 28 minutos sin password
Jorge López Alejo

DOUBLE DRAGON
117.500 puntos, terminado sin continuar

SAGAIA
23.480.400 puntos en el nivel normal, terminado con 9 vidas y el disparo más potente

GAME GEAR

Spiderman Return
35.100 puntos, terminado con una continuación
David Cantone de Pablos

SONIC
7.548.300 puntos, terminado con tres continuaciones y 50 vidas de reserva
David Cantone de Pablos

SUPER MONACO GP
98 puntos y tuve que dejarlo porque tenía que irme a la cama
José Juan Ortiz Zotano

SUPER KICK OFF
37-2 en un España-Holanda y porque me harté de jugar.
En 3ª división y con 2 tiempos de 20 minutitos
Andrés García López

EL CUPON DE LOS FIERAS

Rellena este cupón con tus puntuaciones, y posiblemente, las verás publicadas en esta lista. Siempre, claro está, que no haya alguien bastante más fiera que tú, razón por la que no publicaremos la dirección entera, no sea que os deis de bofetadas unos con otros.

NOMBRE ____________________
DIRECCION ____________________
JUEGO 1 ____________________
PUNTUACION ____________________
CONDICIONES ____________________
JUEGO 2 ____________________
PUNTUACION ____________________
CONDICIONES ____________________

Envia este cupón a **LOS MEJORES** Mega Sega, Avda. Betanzos 60, semisótano A-28034 Madrid... solo si eres el mejor, saldrás en los papeles.

MEGA DRIVE

688 ATTACK SUB
Una excelente simulación de submarino en la que tendrás que completar diez misionoes como comandamante de submarino americano, y seis como ruso. Aunque suene aburrido, es muy convincente y se lo recomendamos especialmente a aquellos que quieren algo diferente (con mucha "profundidad" iho, ho!).

GLOBAL 88%

ALIEN III
Un soberbio juego de plataformas de desplazamiento en ocho direcciones que te pone al control de Ripley, rescantando prisioneros y reventando Aliens a izquierda, derecha y centro. Excelentes gráficos y una sorprendente banda sonora añaden mucha jugabilidad, aunque fastidia un poco que las acciones se repitan tanto.

GLOBAL 89%

ALIEN STORM
Una increible conversión de la máquina de los salones recreativos, con geniales gráficos y acción super divertida hasta para dos jugadores. El gran problema es que es demasiado fácil. Por alguna razón desconocida, la versión de importación es mñas difícil, pero aún así, sigue siendo sencillo terminarlo. Aquellos recién incorporados a la Mega Drive, lo encontrarán interesante, pero los expertos lo terminarán en dos patadas.

GLOBAL 78%

BACK TO THE FUTURE III
Un juego de cuatro niveles basado en la famosa película. Los gráficos y los sonidos son excelentes, y el juego es muy divertido y alegre. El único problema es que es bastante fácil, y solamente los novatos de la Mega Drive sacarán provecho de él.

GLOBAL 77%

BATMAN
Los gráficos y los sonidos son verdaderamente tremendos y ha una gran cantidad de melodias rock para acompañar la acción en las plataformas. El único problema es que el juego es fácil, por lo que adictos a las plataformas, estáis avisados.

GLOBAL 83%

BATMAN RETURNS
Grandes pero muy pobremente animadas figuras combinadas con una jugabilidad no muy por encima de la media de los juegos de plataformas y controles que no responden para producir un juego no muy original, pero con una aire gótico. Hace falta mucha habilidad para completarlo, si es que lo puedes soportar.

GLOBAL 77%

BONANZA BROS
Como Alien Storm, está es otra estupenda conversión a la que vamos atumbar por su excesiva facilidad. La acción con dos jugadores el divertida, pero lo que necesitas al final del día es un poco de difcultad. Además, a no ser que seas un novato, sencillamente no te dará gran cosa.

GLOBAL 73%

COLUMNS
La respuesta de Sega al Tetris, es un excelente juego tipo puzzle. Hay una amplia variedad de opciones, incluyendo escenas a realizar en un determinado tiempo, como si fuera un aracade. Tres niveles de sificultad, nueve niveles de comienzo y un modo de juego doble, le dan al juego una gran jugabilidad.

GLOBAL 91%

CORPORATION
Un juego altamente original de espionaje en 3D. Eres un agente secreto que tiene que limpiar de corrupción la superpotente Corporación. Un juego de rol altamente adictivo. Muy recomendable.

GLOBAL 86%

DESERT STRIKE
El finamente expuesto fin de este juego es tomar el control de un helicóptero de ataque y hacer lo que las fuerzas armadas deberían haber hecho con Saddam Hussein y sus fuerzas hace 12 meses. Es uno de los mejores mata marcianos jamas escrito, con un montón de características originales, y que ningún jugador de Mega Drive debería olvidar.

GLOBAL 94%

DJ BOY
DJ Boy es una especie de mata marcianos sobre ruedas, y mientrás que es muy divertido, sufre de un pequeño problema: es condenadamente sencillo. Para los fans de las maquinitas de marcianos.

GLOBAL 78%

ECCO THE DOLPHIN
Un clásico absoluto de la Mega Drive, que debe mucho al original, además de ser completa y totalmente adictivo. Una grna historia, unas animaciones de delfines alucinantes y un fantástico sonido, le hacen un contendiente muy difícil de batir en busca del mejor juego para Mega Drive.

GLOBAL 97%

EX-MUTANTS
El señor de los mutantes diabólicos está preparado para invadir la tierra. Pero los Ex-mutants lo van a impedir, siempre y cuando los ayudes. Un arcade estupendo, ¡qué haces que no vas a comprarlo!

GLOBAL 85%

F-22 INTERCEPTOR
Esta simulación de avion de combate es verdaderamente superior. Junto con todas su características y opciones, hay alrededor de 100 misiones para probar y la élite de los pilotos también está incluida. Incluye un generador de misiones para que puedas crearlas por tu cuenta y riesgo. Algo que aquel que quiera pilotar un avión de combate debiera tener.

GLOBAL 93%

GALAHAD
Una excelente aventura arcade del tipo de Shadow of the Beast, Galahad está adornado con unos gráficos excelentes y un sonido explosivo. La jugabilidad es grande, con muchas cosas para hacer y niveles por conquistar. Un juego que te durará mucho.

GLOBAL 86%

GHOULS'N' GHOSTS
Ghouls'n' Ghosts es una excelente conversión del uego clásico de las máquina de monedas, que combina unos inmejorables gráficos con un sonido genial y una jugabilidad a toda prueba. Es realmente un juego soberbio, algo que no debieras dejar escapar.

GLOBAL 93%

GOLDEN AXE
Golden Axe es una réplica perfecta de la máquina recreativa original, que añade algunas opciones más como por ejemplo, batalla uno contra uno, una mini-misión para los novatos y algunos niveles más que no aparecían en la máquina original. Todo junto hacen de el una de las mejores conversiones de máquina recreativa. ¡No te lo pierdas!

GLOBAL 94%

GRANDSLAM TENNIS
También conocido en los Estado Unidos como Jennifer Capriati Tennis, este bien parecido simulador deportivo es tan bueno como Super Tennis para NES. La inteligente jugabilidad se ve tumbada por la lentitud de las figuras.

GLOBAL 85%

HOME ALONE
Este es un juego muy extraño. Guia a Kevin (Macaulay Culkin) alrededor de su distrito en su patín de nieve, protegiendo las casas del ataque de los ladrones. Home Alone es un juego diferente, pero no deja de ser aburrido y repetitivo. No es muy recomendable.

GLOBAL 43%

JAMES POND
Un discreto y entretenido juego acuático de plataformas, con doce niveles que te darán muchísima diversión. Hay infinidad de niveles escondidos y los adictos a los juegos de plataformas se lo pasarán en grande.

GLOBAL 77%

JOE MONTANA'S FOOTBALL
Un bonito juego de fútbol, pero no tiene la profundidad, las opciones o la competitividad de John Madden's Football. Vete a por Madden - o si quieres algo diferente, Joe Montana II.

GLOBAL 73%

JORDAN VS BIRD
No te asustes ante los nombres de las estrellas. Esto no es baloncesto, es una versión reducida a un uno contra uno. En su defensa diremos que tiene muchas opciones con las cuales pelearse, pero esto no evita que el juego sea aburrido y tonto, con pocas cosas que te ofrezcan diversión. Evítalo.

GLOBAL 40%

KLAX
Aquellos que en su día jugaron con la máquina recreativa, agradecerán esta excelente conversión.

GLOBAL 85%

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
Krusty tiene un problema. Su emisora de TV está siendo atacada por una plaga de ratas y él tiene que echarlas de allí - ¡YA! Es como una especie de Lemmings, solo que esta vez tienes que conducirlos hacia su extinción. Los gráficos son majos, el sonido es realmente bueno y el juego es bastante adictivo. Ve a comprartelo.

GLOBAL 90%

LHX ATTACK CHOPPER
Un simulador de vuelo excelente de la gente que te brindó F-22 Interceptor. No es tan excitante como F-22 en terminos de batallas aéreas, pero es mucho mejor como juego de estrategia y como simulador de vuelo. Altamente recomendable.

GLOBAL 89%

LOTUS TURBO CHALLENGE
Graficamente y sonoramente, este juego es como un mordisco de un perro, pero desde el punto de vista de la jugabilidad y del tiempo que te vas a pasar jugando, es un gran juego - especialmente en el modo dos jugadores. Incluso si estás juegas solo es un gran reto, con sus imposibles de alcanzar limites de tiempo y la gran cantidad de pistas disponibles.

GLOBAL 84%

MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION
Uno de los mejores juegos de plataformas para Mega Drive existentes. Combina unos gráficos excelentes con una jugabilidad también excelente para dar lugar a un reto fantástico.

GLOBAL 93%

OLYMPIC GOLD
Olympic Gold ofrece al jugador seis pruebas olímpicas. Estas son: martillo, lanzamiento de jabalina, buceo, 100 metros lisos, natación y 110 metros vallas. Aunque es divertido y está muy bien adornado, no hay mucho en el juego que te pueda mantener ocupado y, sorprendentemente ¡no hay modo de dos jugadores! Es también muy poco original. Ya lo hemos visto anteriormente.

GLOBAL 70%

OUT RUN
Esta conversión de las máquinas recreativas, sencillamente no le hace justicia al juego. Los graficos y el sonido están a su mismo nivel, pero es en la jugabilidad donde cae por su propio peso, es tan fácil que hasta cualquier tonto podría terminarlo en un pis pas.

GLOBAL 69%

PGA TOUR GOLF II
Indudablemente el mejor juego de golf de todos los habidos en cualquier consola. Planteado inicialmente como una mejora del original, es de hecho, mejor que aquel. No te lo pierdas bajo ninguna circunstancia.

GLOBAL 95%

RISKY WOODS
Un juego de plataformas razonablemente bueno y divertido. Ahora, es de lo mejor que puedes encontrar de lo que se programa en nuestro país.

GLOBAL 74%

ROAD RASH
Coge tu super moto y lanzate al torneo Road Rush, una serie de carreras en las que el objetivo es viajar a traves de carreteras tipo Super Hang-On involucrándote en actos violentos con otros "Rushers". Montones de carreras, cantidad de motos entre las que escoger e infinidad de retos hacen de Road Rush el mejor de este tipo de juegos para Mega Drive.

GLOBAL 92%

ROBOCOD
Uno de los juegos de plataformas de Mega Drive más perfectos, con unos gráficos realmente excepcionales, sonido esplendido y una jugabilidad genial al mismo tiempo que guias al héroe contra las hordas robóticas del Doctor Maybe. Ponlo el primero en tu lista de compras.

GLOBAL 95%

ROLO TO THE RESCUE
Este juego de plataformas tiene cientos de niveles llenos de juego agradable. Los gráficos son graciosos y sencillos, siendo el juego muy adictivo. El problema es que no tiene ninguna ayuda del tipo grabar/recuperar, por lo que puedes estar jugando durante horas y horas para terminarlo sin poder grabar la partida.

GLOBAL 80%

SHADOW OF THE BEAST II
Es tan lento como el original, pero más frustrante, haciendo de él un juego estupido, de una jugabilidad tonta y a falta de variedad. Pasa de él.

GLOBAL 58%

SMASH TV
Una conversión decente que sufre por culpa de un sistema de control muy pobre y de unas rutinas anti colisión muy lentas. Los fans de Smash TV, seguramente se divertirán, pero otros encontrarán que la acción no es tanta como se supone.

GLOBAL 72%

SONIC: THE HEDGEHOG
El super héroe de SEGA toma parte en un tipo de juego calcado del super héroe de Nintendo, Mario. Es muy adictivo con unos gráficos brillantes y rápidos. Pero, el juego puede llegar a ser frustrante y los expertos lo tendrá terminado en un par de días.

GLOBAL 90%

SPACE HARRIER II
Despega y batalla contra los invasores



SPLATTERHOUSE II

Una razonable conversión de la máquina recreativa. Este arcade de desplazamiento horizontal falla porque los controles son malísimos, lo que hace que la jugabilidad se vea muy afectada.

GLOBAL 73%

SUNSET RIDERS

Un juego arcade sorprendentemente bueno basado en una máquina recreativa bastante antigua, pero merece la pena echarle un vistazo. Que conste que últimamente las conversiones tienen una gran calidad y nos están sorprendiendo gratamente.

GLOBAL 84%

SUPER KICK OFF

Vista la gran calidad de Kick Off, parecía imposible mejorarlo, pero aquí está Super Kick Off para demostrar lo contrario. Si te gusta el fútbol, no deberías pasar sin él. De lo mejor que hay en el mercado para Mega Drive.

GLOBAL 95%

SUPER MONACO GP II

Esta continuación al mejor juego de Mega Drive falla por su excesiva semejanza con el anterior. Las únicas diferencias esÔtan en las nuevas opciones, incluyendo un modo uno contra uno y una especie de consejero de conducción en forma de Ayrton Senna. Es mejor que el primero, pero si tienes aquel, ni te molestes en comprar éste.

GLOBAL 87%

TALE SPIN

Un juego de plataformas con un aspecto muy agradable, aumentado por la excelente fase arcade que se ve tristemente abatida por los fallos de programación. Hasta el modo de dos jugadores es asqueroso, no hay quién pueda enfrentarlos a los dos. Una gran licencia estropeada por culpa de la falta de atención de los programadores.

GLOBAL 59%

TERMINATOR II

Uno de los primeros juegos decentes para poder ser utilizado junto con Menacer. Tiene buenos gráficos, y muchísimas cosas para explotar, siguiendo el guión de la película fielmente. Pero los controles tan confusos que tiene, la facilidad a la hora de completar los niveles y el tonto desarrollo, no nos llevan a ninguna parte.

GLOBAL 75%

THUNDERFORCE IV

La continuación a uno de los mejores juegos de Mega Drive es tan bueno como su predecesor, con muchos más mundos para explorar y gráficos incluso más expectaculares. Aunque la jugabilidad no difiere mucho de aquella que fue la anterior a esta.

GLOBAL 89%

TINY TOONS

Hartos de verse en las pantallas de televisión, los Tiny Toons han decidido dar el salto a las consolas, aquí están para que puedas disfrutar de ellos. Es un juego graciosísimo y plagado de alegría por todas partes, ¡indispensable!

GLOBAL 92%

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

Un juego educativo decente. Desafortunadamente, con lo educativo que es, la jugabilidad es francamente nula, seguro que lo abandonarás en dos días.

GLOBAL 63%

WORLD OF ILLUSION

Mickey y Donald hacen su aparición en este intento de juego de plataformas. Aunque parezca fácil, es tan bueno, con unas figuras y unas animaciones geniales, además de jugarse estupendamente, lo que sugeuramente hará que vuelvas a jugarlo muchas veces. Merece la pena echarle un vistazo.

GLOBAL 91%

WWF WRESTLEMANIA

Definitivamente el mejor juego de Pressing Catch alrededor del planeta en este momento. Gran cantidad de movimientos y razonables animaciones, pero en el modo un jugador te cansas enseguida. Algo que no debiera faltar en la lista de compras de los fans de WWF.

GLOBAL 80%

XENON 2

Este juego tuvo un grna éxito en Amiga, pero no es muy bueno para lo que es el estándar en Mega Drive. Gráficamente impresionante y con un desplazamiento vertical excelente, se queda como recomendable para aquellos a los que les gusten los arcades.

GLOBAL 82%

MASTER SYSTEM

AFTERBURNER

La máquina recreativa era divertida por su cabina movible y sus bonitos gráficos así como su atronante sonido, pero tristemente la conversión para Master System no tiene nada de lo anterior. El juego es aburrido y muy fácil. Para los amantes de las máquinas recreativas.

GLOBAL 51%

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

El último y mejor juego de la serie Alex. tiene ahora los poderes mágicos de los Ninja y tiene que atravesar una parodia del terreno de Shinobi para rescatar a su chica. Es un juego divertido y entretenido con gráficos inteligentes y sonido adecuado. Recomendado.

GLOBAL 90%

ASTERIX

Asume el papel de Astérix u Obélix en este nuevo juego de plataformas. Los gráficos son estupendos, los sonidos no son tan malos y se deja jugar muy bien. Desafortunadamente, hay algunas frustraciones por culpa de muertes instantáneas y continuaciones infinitas con puntuaciones comenzando en cero. A pesar de todo, en general es un buen juego.

GLOBAL 80%

AZTEC ADVENTURE

Considerando el resto de los juegos de rol para esta Sega, esta es una oferta muy pobre y la única recomendación que podemos hacer es que mires a las demás y ¡evites a esta como a la plaga!

GLOBAL 38%

BACK TO THE FUTURE II

Como Marty McFly debes terminar cinco niveles de plataformas, patinetes y rompecabezas. Esto es, si antes no te has dormido. Sí, es un somnífero estupendo - y es frustrante cargarlo. Añade a esto la pobre secuencia de presentación y, ya lo puedes asar como a un pavo.

GLOBAL 37%

BACK TO THE FUTURE III

¡Marty está de vuelta! Con unos excelentes gráficos y sonido, es un juego divertido que se ve penalizado por los tres únicos niveles que tiene, lo que te llevará a terminarlo muy pronto.

GLOBAL 68%

BANK PANIC

Esta conversión arcade es algo vieja, pone a prueba tus reflejos y la coordinación entre el ojo y la

mano. No es un juego muy largo; no tardarás mucho en terminarlo. Pero es un cartucho barato y merece la pena echarle una mirada.

GLOBAL 78%

BATTLE OUT RUN

¡Salta a las autopistas en este juego tipo Chase-HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carretera! Aunque Battle Out Run no presente un reto tan grande como el de Fire and Forget II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra - dale una oportunidad.

GLOBAL 80%

BLACK BELT

Asume el control de un experto del kung-fu y dirígelo a batallar a través de un terreno con desplazamiento horizontal eliminando a siete tipos diferentes de shinola lo suficientemente tontos como para cruzarse en tu camino. Definitivamente, es uno de los mejores mata marcianos para Sega, y además es muy recomendable.

GLOBAL 81%

CASINO GAMES

Casino es un cartucho de azar que consta básicamente de tres juegos: cartas, máquinas de monedas y petacos. Los gráficos y los sonidos son suficientemente buenos, pero la falta de variedad acaba con el juego. No hay ruleta o dados para ponerle algo más de misterio al asunto y seguro que acabarás por buscar la suerte en cualquier otro juego.

GLOBAL 46%

CHOPLIFTER

Con unos gráficos excelentes y una jugabilidad que pone a prueba tus habilidades, Choplifter es uno de los mejores mata marcianos del momento. Despega con él.

GLOBAL 89%

CHUCK ROCK

Uno de los mejores juegos de plataformas para Master System. Puntua muy alto en el apartado de gráficos y sonido, con una jugabilidad fuera de toda duda. Se merece tu atención.

GLOBAL 90%

ENDURO RACER

Este juego basado en las carreras de motocross es uno de los cartuchos Sega Master System más fácil de completar. Diez niveles de desplazamiento diagonal entre la llegada y tú. Y hasta cualquier pardillo podría terminarlo en una sentada. Zzzzzz.

GLOBAL 32%

F-16 FIGHTER

Parece algo impresionante, pero es francamente blando en lo que se refiere a dureza. Vuela con el F16 Fighter contra las oleadas de aviones enemigos y reviéntalos a todos. Los gráficos y sonidos son normalillos y el juego se vuelve muy tonto. Evítalo.

GLOBAL 48%

FANTASY ZONE

Este super mata marcianos de desplazamiento horizontal tiene los gráficos más coloristas jamás vistos. La jugabilidad es excelente y hay suficientes retos como para mantener entretenido durante mucho tiempo al más purista de los amantes de los arcades.

GLOBAL 87%

FIRE & FORGET II

Fire and Forget II, a quemar la carretera, es muy rápido y bonitamente duro hasta el punto de llegar a dejarlo por su dificultad. Sin embargo, una vez que te has hecho a la velocidad de las cosas, te introduces en la acción y te entregas al reto. Algo que no debiera faltar en las estanterías de aquellos que gustan del terror en las autopistas.

GLOBAL 86%

GAUNTLET

La máquina recreativa causó verdadera sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, Gauntlet no perderá su sentido por muy rápido que lo aficiones. Si tienes una Sega, hazte un favor a tí mismo y cómprate el cartucho.

GLOBAL 90%

GHOST HOUSE

Los gráficos de Ghost House son del tipo grande; grandes cabezas, grandes ojos y pequeños cuerpos. El sonido es divertido y gracias a su reducido precio, ofrece entretenimiento que cualquier usuario Sega puede tener.

GLOBAL 71%

GOLDEN AXE

Golden Axe es una conversión fantástica de la máquina de monedas, con cinco duros niveles de acción. Los gráficos y sonidos son algo fuera de serie. Recomendado para los grandes consoleros.

GLOBAL 92%

GOLFAMANIA

Golfamamia te deja jugar 18 hoyos en la agradable comodidad de tu sofá. Es sencillamente estupendo, con su excelente jugabilidad y los buenos gráficos te mantendrá entretenido durante mucho tiempo. No te lo puedes perder - dile a tu padre que te lo compre, ¡seguro que le encantará!.

GLOBAL 83%

IMPOSSIBLE MISSION

Impossible Mission suena muy bien, con unos efectos atmosféricos de alta clase. Pero lo más importante de todo es que jugar es brillante. Un juego fantástico, destinado a ser uno de los clásicos juegos Sega.

GLOBAL 97%

KLAX

Este super rompecabezas estaba de moda en California hace un tiempo. Al final, ha llegado para Master System. Por lo que ¿es bueno? Bien, por supuesto que lo es. Si eres un auténtico cerebrito, pruébalo.

GLOBAL 88%

LEMMINGS

Más de 100 niveles en los que tendrás que salvar a los verdes melenudos de una muerte cierta. Una conversión increíblemente buena - tu colección no estará completa sin él.

GLOBAL 95%

MARBLE MADNESS

Conversión del super éxito de Atari, conserva todo lo bueno de la máquina de monedas. Desafortunadamente, el juego es muy lento y el sistema de control malo. Desagradable.

GLOBAL 70%

MASTER OF DARKNESS

Aunque no es precisamente uno de los títulos más originales del mundo, es un juego los suficientemente bueno como para no faltar en ninguna casa. ¡Sal a comprártelo ya mismo!

GLOBAL 92%

MICKEY MOUSE 2

Brillante juego de plataformas, muestra de lo que un juego para Master System debe ser. Guía a Mickey hasta llegar a donde el Fantasma, rescata a todos aquellos que tiene presos y acaba con él.

GLOBAL 91%

NINJA

Aunque los gráficos son bastante simples, la acción al estilo japonés es bastante adictiva. El nivel de dificultad está preparado de tal manera que va creciendo según vayas entrando en el juego, y hay diez niveles a completar. Si estás buscando un arcade de combate diferente, quizá lo encuentres en este juego.

GLOBAL 80%



NINJA GAIDEN
Un excelente mata marcianos de desplazamiento a cuatro bandas. Ninja Gaiden se lleva muchos puntos por lo rápido y atrayente de su acción. Puede parecer fácil, pero seguro que volverás a él después de unos meses.

GLOBAL 83%

OLYMPIC GOLD
Olympic Gold ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanzamiento con arco. Repetitivo y sencillo, a pesar de todo el juego es bueno. Mejor te pasas por tu tienda habitual a buscarlo.

GLOBAL 81%

OPERATION WOLF
Como Comando especial has sido elegido para eliminar a todo bicho viviente a través de los seis terrenos de desplazamiento horizontal utilizando la cruz para apuntar y disparar tu arma. Combinando buenos gráficos con una buena cantidad de acción, es una conversión de recreativas que cualquier fan Sega de los mata marcianos tendría que tener en cuenta.

GLOBAL 88%

OUTRUN EUROPA
Out Run Europa te pone a los mandos de varios vehículos diferentes, desde motos hasta jet skí, en un intento de eliminar a una banda terrorista. Tristemente, esta presunta "variedad" no lo salva de ser una verdadera frustración, un juego muy blando y desesperante.

GLOBAL 63%

PAPERBOY
Paperboy es una conversión del popular juego arcade de hace unos años. Eres el chico de los periódicos y tienes que repartirlos por la zona peor construida del pueblo. Con sus fantásticos gráficos y las alegres melodías, Paperboy tiene un hueco asignado en la colección de cartuchos de cualquier consolero Sega.

GLOBAL 89%

PRINCE OF PERSIA
Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico juego de plataformas, con increibles animaciones. Una larga aventura con muchos niveles y más de lo que un principio puedes suponer. ¡Una compra esencial!

GLOBAL 91%

RASTAN
La versión Sega de Rastan no es mala, y se mantiene medianamente fiel al original, pero desafortunadamente los gráficos son algo confusos. La jugabilidad es muy buena y debería mantener ocupados a los grandes espadachines durante largo tiempo.

GLOBAL 79%

RESCUE MISSION
Rescue Mission es, en principio, muy recomendable, combinando excelencia gráfica con una apasionante adicción. La acción es estupenda y te mantendrá ocupado con tu pistola laser durante más tiempo del que te imaginas. ¡Ve a buscarlo!

GLOBAL 82%

SAGAIA
Conversión de la máquina de Taito, Darius II. Contiene todas las caracteristicas de la máquina original (junto con un modo simultaneo de dos jugadores). Sin embargo, los gráficos son un verdadero lío, y tiene uno de los peores parpadeos que hemos podido ver en una consola.

GLOBAL 67%

SCI
¡Ooh, eah! SCI de Taito era unas risas, combinando acción de carreras junto con elementos arcade. La mala fortuna ha hecho que esta versión para Master System sea un verdadero desastre, con muy poco de las características originales de la máquina junto con una apabullante falta de velocidad.

GLOBAL 26%

SHADOW OF THE BEAST
¡Grrr! En Shadow of the Beast eres un monstruo que tiene que vengar la muerte de su familia acabando con el malvado Señor de las Bestias. Gráficos decentes junto con unos elegantes sonidos hacen de él todo un clásico.

GLOBAL 80%

SONIC THE HEDGEHOG
Toma el control del legendario puercoespin azul al tiempo que corre por las plataformas de las minas del Dr. Robotic. Sonic, en su versión para 8 bits es uno de los mejores, sino el mejor juego de plataformas, combina unos desplazamientos suaves con animaciones fluidas y jugabilidad interesante. Imprescindible.

GLOBAL 90%

SONIC THE HEDGEHOG II
¡Qué! ¿pensabas que Sonic había llegado al límite de lo que podía ser un juego de plataformas para Master System?. Bien, ¡prueba esto! El juego se mantiene casi como el original, pero incluye más niveles y mucha más adicción. ¡Brillante!

GLOBAL 96%

SPACE GUN
Esta conversión del alegre mata marcianos tipo Op Wolf es seguramente uno de los peores títulos Master System del momento que pueda ser pagado con dinero. Los gráficos son decepcionantes, la animación 3D es francamente risible y suena una irritante cacofonía como música de fondo. La jugabilidad es, bueno, no la hay. Todo esto hace que te recomendemos Space Gun para utilizar el cartucho contra tus hermanos.

GLOBAL 16%

SPEEDBALL
Esta una buena conversión del título para Amiga, especialmente con el nivel de dificultad que tiene para dos jugadores. Sin embargo, ha sido superado por su sucesor, Speedball II.

GLOBAL 79%

SPIDER-MAN
Sí, es otro juego de plataformas, pero esta vez es diferente. Spidey puede hacer casi todo aquello que hacia en los comics, como por ejemplo colgarse con las telas, hacer escudos y tirar bolas de tela. Spider-Man se juega muy bien, tiene buenos gráficos, unos sonidos normales y te costará terminarlo. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

SPY VS SPY
Spy vs Spy se define como un juego arcade entre dos jugadores que no sorprenderá a nadie por sus gráficos y sonido, pero sí por la calidad de su juego. Ve pronto a buscarlo, te llevarás una sorpresa.

GLOBAL 88%

SUPER KICK OFF
El legendario Super Kick Off se parece demasiado a la versión de Amiga, y se juega tan brillantemente como aquel. Un juego soberbio - uno de los mejores - para todos los futboleros. Y que tampoco debiera faltarle a nadie por las demás razones.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP
Aunque comparte su nombre con la carrera 3D de la máquina recreativa de Sega, no es una conversión estrictamente hablando. Pero no estamos diciendo que sea mala. El 3D es rápido y efectivo y se juega muy bien, incluso hasta en el modo un jugador en el que corres contra una cuadrilla de coches bobos controlados por el ordenador. Si estás buscando algo que requiera habilidad, para de buscar, lo has encontrado.

GLOBAL 92%

SUPER MONACO GP II
¡Uah! Lo que podía haber sido una estupenda secuela al juego original, se ha convertido en una

birria por la falta de velocidad. Aunque parezca que vas a 200 mph, parece un cuarto de la velocidad real. Adiós interés, adiós alegría. La gran cantidad de opciones es excelente, pero la jugabilidad es casi nula.

GLOBAL 41%

SUPER SPACE INVADERS
La idea detrás del lanzamiento de Super Space Invaders era adornar el juego original con algunas de las nuevas características de los actuales juegos masacra marcianos - más energía y desplazamientos, por ejemplo. Funciona, y el resto del juego es muy entretenido.

GLOBAL 82%

SUPER TENNIS
Ya es casi un viejo, la acción es algo básica, con no muchas veleidades gráficas o toques mágicos para darle un poco de vida. Aunque se puede jugar razonablemente, no es un rival digno para el reciente Winbledom Tennis.

GLOBAL 82%

TEDDY BOY
Este cartucho no fue nunca un gran cartucho, pero con su nuevo precio no es una mala compra. Los gráficos no son malos, pero tampoco buenos, y la jugabilidad no es muy allá. A pesar de todo es un juego decente.

GLOBAL 69%

TERMINATOR
Una interpretación genial de la película de 1984. Es mucho mejor que la versión para Mega Drive. Se necesita mucha habilidad para recorrer con fortuna todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por intentar proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator. Se hace necesaria una investigación.

GLOBAL 82%

TRANSBOT
Este temprano mata marcianos de Sega se ve algo desangelado ante éxitos posteriores como por ejemplo R-Type, pero por lo menos tiene algunas armas más para mantenerte ocupado. La otra ventaja es que es un cartucho no muy caro.

GLOBAL 75%

VIGILANTE
Esta conversión del éxito de las recreativas intenta mantenerse todo lo fiel posible, a pesar de los parpadeos de algunas de las figuras y sus sonidos son algo liantes. Sin embargo, la jugabilidad se mantiene, por lo que si estás detrás de un mata marcianos no muy pesado, este es tu cartucho.

GLOBAL 72%

WINBLEDOM TENNIS
Este el mejor juego de tenis Sega por un minúsculo margen. Es rápido, hay muchos modos de juego y el modo campeonato necesita de mucha práctica para ganar. El modo dos jugadores es aún más divertido. No estaría de más considerarlo si tienes algún jugador más merodeando.

GLOBAL 80%

WONDERBOY
Aunque empieza ya a mostrar su edad y es un poco repetitivo, Wonderboy es aún hoy día una buena oferta, con sencillos gráficos y una banda sonora de lo más alegre.

GLOBAL 80%

WONDERBOY III
Mejor que el primero por una gran diferencia, es un juego que estará en tu consola durante mucho tiempo, pero tampoco es un juego que vayas a terminar en dos días. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

WORLD CLASS LEADERBOARD
Es un juego de golf. ¿Qué más podemos decir? Bien, tiene un campeonato exclusivo, acción realista, muchos campos y es un completo desafío. Si te gusta el golf y estás buscando un buen juego de golf, ¿por qué no este?

GLOBAL 92%

WORLD GAMES
Contando con andar sobre troncos, montar sobre toros, saltar barriles y alguna que otra cosa, es completamente desesperante. Aunque gráficamente es muy agradable, pronto se vuelve muy aburrido y terminal. Mejor te olvidas de él.

GLOBAL 50%

WORLD GRAND PRIX
Un juego de carreras muy decente que es gráficamente impresionante y te reta a un desafío completo. No es tan bueno como Super Monaco GP, pero es lo suficientemente diferente como para tener los dos.

GLOBAL 81%

XENON 2
Otra conversión de Amiga - esta vez del super juego de desplazamiento vertical de los Bitmap Brothers. Los gráficos son geniales, pero el desplazamiento es algo lento y maniático. Sin embargo, lo que cuenta es la jugabilidad y Xenon 2 la mantiene bien alta. Si tuviera unos cuantos niveles más, sería un clásico.

GLOBAL 84%

GAME GEAR

BATMAN RETURNS
Estupenda adaptación de la idea de la película. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la versión de Mega Drive. Una compra decisiva para jugadores expertos.

GLOBAL 79%

CHUCK ROCK
Sus fantásticos gráficos, su animación de fenomenal factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de lanzamiento de rocas lo convierten en uno de los mejores juegos de acción de plataformas que puedes conseguir para la Game Gear.

GLOBAL 90%

COLUMNS
Es un buenísimo clónico de Tetris. En lugar de hacer líneas horizontales, tu objetivo es crear filas de colores con ayuda de los bloques de cristales en caída. Rápido, adictivo y muy desafiante, pero al mismo tiempo relajante. Una buena compra.

GLOBAL 85%

DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER
¡Args! ¡La gran fortuna de Tío Gilito ha sido robada por una malvada bruja! Deteniéndose solamente a recoger su mazo, el Pato Donald la persigue a lo largo de varios niveles de desplazamiento horizontal. Lo que tenemos aquí es un mega-juego de plataforma que incluso dura más que Sonic the Hedgehog. Una opción para la Game Gear que no debe faltar en tu biblioteca de juegos.

GLOBAL 92%

G-LOC
Vuela sobre el paisaje tridimensional derribando aviones e instalaciones enemigas en esta conversión de la máquina de monedas de Sega, que ya era sorprendente en el aspecto gráfico. Los gráficos de G-Loc no están mal, pero el juego tiene un ritmo bastante frenético y dispones de un montón de niveles que superar.

GLOBAL 82%



INDIANA JONES III

Unete a Indiana Jones en sus correrías por cinco niveles de acción de plataformas, tratando siempre de estorbar a los nazis en sus esfuerzos por localizar el Santo Grial. Gráficamente te proporciona exactamente lo que la Game Gear puede ofrecer. Pero es una pena que sea tan difícil, ya que tiende a cansarte un poco, pero de todos modos es un juego bastante bueno.

GLOBAL 83%

LITTLE MERMAID

¡Qué bonitas son las películas Disney! Pues no, este cartucho no es todo lo bueno que debiera ser. Como juego es pésimo, corto y difícil de controlar. Estupendo para los niños, pero malo para los mayores. Evítalo.

GLOBAL 43%

MICKEY MOUSE

¡Oh, no! ¡Una bruja enloquecida, llamada Mizrabel, ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey! Por eso, inevitablemente Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataforma del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para la Game Gear.

GLOBAL 91%

NINJA GAIDEN

Conviértete en Ryu, el maestro ninja, en su travesía por los escenarios de desplazamiento horizontal, dando palizas a troche y moche a los diabólicos seres con los que te encuentras. Es muy rápido y extremadamente frenético, y lo único que lo estropea es que es demasiado fácil.

GLOBAL 86%

OUTRUN

Ponte al volante de un Ferrari Testarossa y acelera a tope por las carreteras tridimensionales para cruzar el primero la meta en la agotadora carrera Outrun. Sus gráficos son bastante decepcionantes y los sonidos son como gorjeos, pero el auténtico problema es que el juego no es lo bastante divertido.

GLOBAL 64%

OUTRUN EUROPA

Correr a toda velocidad a bordo de Porsches, jetskis o motocicletas pueden ser superdivertido en la vida real, pero en la Game Gear, con un planteamiento repetitivo, unos gráficos bastante sosos y un movimiento tridimensional traqueteante no lo es tanto. Sólo medio-medio.

GLOBAL 63%

PENGO

Ponte la heroica capa de un pingüino con sed de venganza y aplasta a los invasores merodeantes con bloques de hielo en esta aceptable conversión de la antigua máquina de monedas. Al igual que PacMan, es sencillo y bastante adictivo, pero la novedad desaparece rápidamente.

GLOBAL 48%

PRINCE OF PERSIA

Es casi tan buena como la brillante versión para Master System, incorporando toda la fenomenal animación, los habilidosos personajes y el excelente planteamiento de la versión original. La acción es también super-rápida, lo que le convierte en una opción que no debes dejar de añadir a tu colección.

GLOBAL 91%

SHINOBI

Cinco niveles de tajos y estocadas frenéticas te esperan en esta adaptación para Game Gear de la máquina de monedas de Sega. Este juego tiene unos gráficos y un sonido excepcionales, además de un planteamiento que te hace volver a tu Game Gear una y otra vez.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG

El famoso erizo azul de lomo puntiagudo de Sega llega a la Game Gear en este rápido juego de plataformas con unos gráficos excepcionales. Es un excelente título para la Game Gear, en el que la tecnología de 8 bits se aprovecha al máximo. Es divertido y adictivo (aunque un pelín fácil) y merece la pena tenerlo.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG II

De nuevo las púas de nuestro querido erizo azul hacen su aparición, mezcladas con animados gráficos, un planteamiento acelerado y un nivel de máxima dificultad, que lo convierten en una admirable continuación, a pesar de la notable ausencia de Colitas. Sin embargo, la reducida visibilidad hace casi imposible ver donde va Sonic, y en qué se está metiendo. Sin embargo sigue siendo mega-divertido y sería una tontería no tenerlo.

GLOBAL 80%

SPIDER-MAN

El sorprendente Hombre Araña llega a la Game Gear para enfrentarse al Kingpin, a Venom, al Lagarto, al Doctor Octopus, a Electro, al Hombre de Arena y al Duende en una serie de etapas de desplazamiento en ocho direcciones. Es muy divertido de jugar y enormemente desafiante. Una opción obligada para todos los posibles lanzadores de tela de araña e incluso para cualquiera que busque un buen juego de plataforma.

GLOBAL 86%

STREETS OF RAGE

Streets of Rage para Game Gear es un producto gráficamente sorprendente, ¡tanto que es casi exacto a la versión de Megadrive! Aunque sólo hay dos personajes, la acción luchadora de los niveles de desplazamiento es tan divertida como siempre. Hay un par de puntos débiles, como por ejemplo que te dan una paliza inmediatamente después de recuperarte de otras anteriores, pero de todos modos merece la pena echarle un vistazo. El modo de enlace de dos jugadores es también fenomenal.

GLOBAL 80%

SUPER KICK OFF

Esta conversión para Game Gear del mejor juego de fútbol jamás creado es un auténtico éxito, con una acción frenética y de rápida respuesta y un sorprendente manejo del balón. Con uno o dos jugadores, casi se podría decir que es el milagro de las consolas, por lo que en estos momentos es el mejor juego que se puede adquirir para la Game Gear.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP

Uno o dos jugadores pueden tratar de satisfacer su necesidad de velocidad participando en Super Monaco GP. Esta conversión no es muy fiel a la máquina de monedas de Sega, pero ofrece una cierta diversión. Desgraciadamente, la acción cansa muy rápidamente y los gráficos y el sonido son pura porquería.

GLOBAL 58%

SUPER SPACE INVADERS

Los invasores han vuelto en esta versión revisada de una de las máquinas de monedas que más éxito ha tenido de todos los tiempos. La acción de esta versión portátil del título de la Master System es excepcionalmente frenética, lo que, combinado con su adictivo planteamiento y sus aceptables gráficos, le convierten en una compra esencial.

GLOBAL 85%

WONDERBOY

Esta conversión se mantiene bastante fiel a la máquina arcade original, con la misma acción de desplazamiento horizontal. El problema de este juego es que no hay mucha variedad entre cada nivel en términos de estilo gráfico o planteamiento, y como tal, resulta bastante monótono en seguida.

GLOBAL 61%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es una excelente simulación de golf con perspectiva en tercera persona de US Gold. Los gráficos son bastante detallados y el sonido es fabuloso, con unas divertidas voces sarcásticas. Con sus cuatro campos de 18 hoyos, te ofrece mucho juego por su precio. Una apuesta esencial.

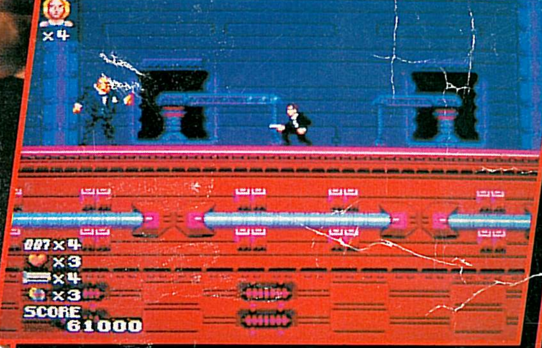
GLOBAL 92%

HA VUELTO... JAMES BOND

007™ THE DUEL



RECUERDOS AFILADOS DE BONES



TEN CUIDADO, ODD JONES NO DESCUBRE SU SOMBRERO ANTE II



SOCORRO, NO HAY NADIE A QUIEN LLAMAR CUANDO ESTAS EN PROBLEMAS



BOND, UN JUEGO QUE RECLAMARA TU ATENCION HASTA EL FINAL

